INDEKS Nr 32034X

Commodore

12/1992

# AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 18.000 zł

DEPESZE

PISMA, PISEMKA

PUBLIC DOMAIN

PROGRAMY

SPRZĘT

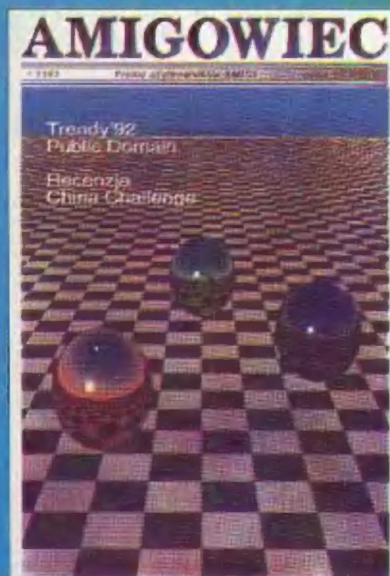
GRAFIKA

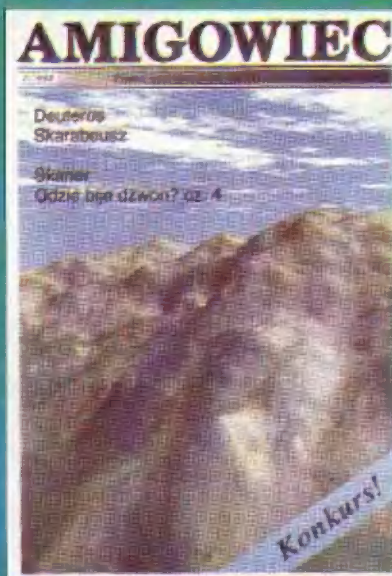
MINI-MAX

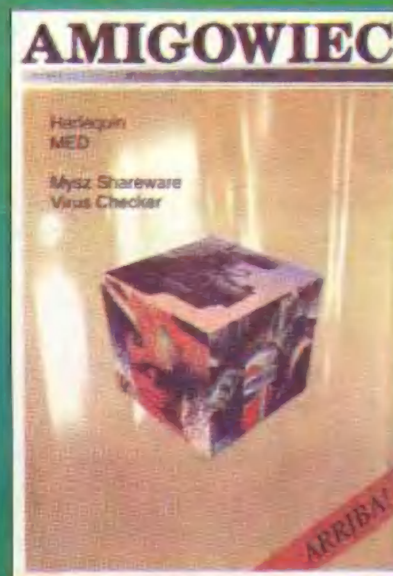
TRYBUNA



# AMIGOWIEC w roku '92

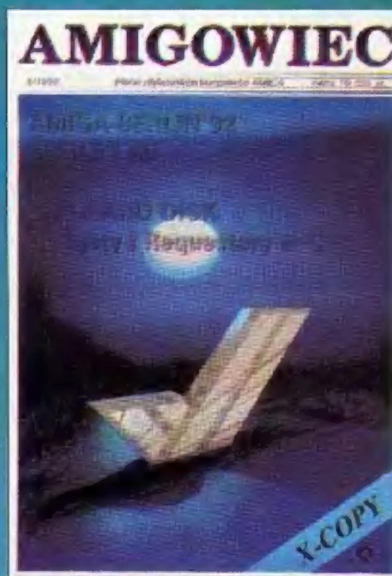


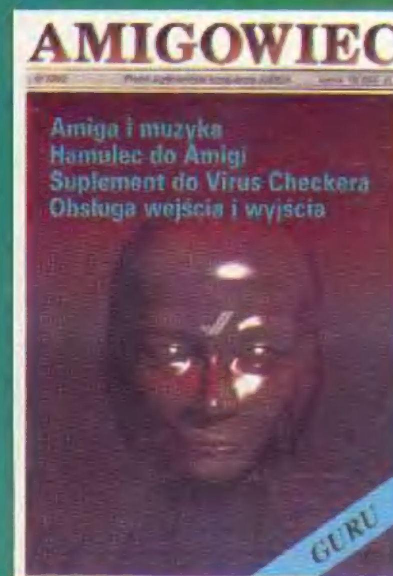





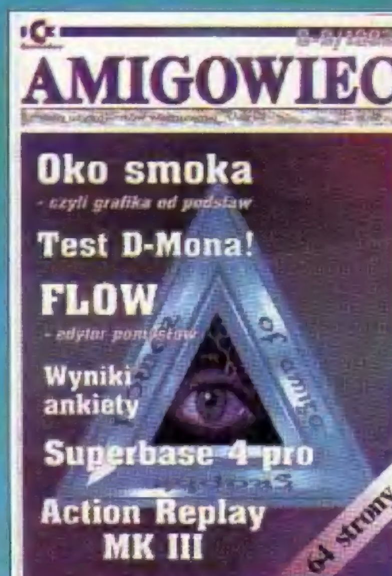


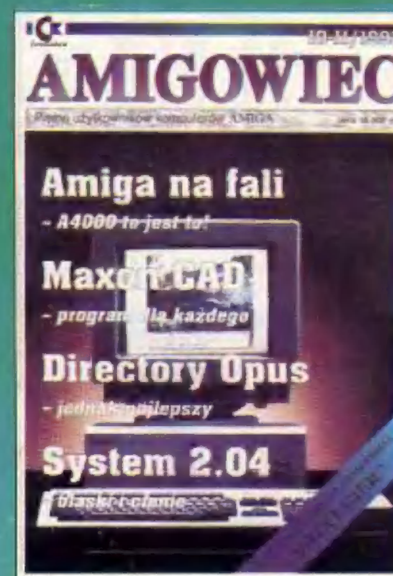










## Drodzy Czytelnicy!

*I tak wspólnie doczekaliśmy się wydania kolejnego numeru AMIGOWCA. Większa objętość - 64 strony, więcej koloru, nowe działy: Grafika, Rusz Głową, Scena. To tylko początek zmian w rozwoju czasopisma. Na wstępie jednak chciałbym serdecznie przeprosić wszystkich Czytelników za ponad dwumiesięczne opóźnienie. Złożyło się na to wiele okoliczności. Reorganizacja wydawnictwa, zmiany personalne oraz tworzenie całkowicie nowego czasopisma - ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH, to wszystko wpłynęło na pracę całej redakcji. W okresie najbliższych miesięcy planujemy nadrobić powstałe opóźnienie. Za miesiąc ukaże się numer podwójny, AMIGOWIEC 1-2/93, a za niecałe dwa miesiące AMIGOWIEC 3-4/93. Natomiast w maju chcemy wprowadzić zgodną z miesiącami numerację - oczywiście, przy zachowaniu dotychczasowej objętości i ceny.*

*Zapraszam do lektury.*

*Mirosław Domosud*

## SPIS TREŚCI




AMIGOWIEC

Rok 3. Numer 12 (24). Indeks 32034X. Grudzień 1992

WYDAWCA:

P.W.H. "AL IN" sp. z o.o.

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7

85-017 Bydgoszcz

tel./fax 22-64-03

Konto: Bank PKO S.A. BYDGOSZCZ

00509011-04009339-2511-30-001110

**Redakcja:** ***Mirosław Domosud***

**Skład komputerowy:** ***Piotr Pieńkowski***

**Opracowanie graficzne:** ***Krzysztof Wirszyłło***

**Współpraca:** ***Wojciech Białkowski*** (okładka), ***Tomasz Flanc*** (Public Domain), ***Marcin Gackowski, Katarzyna Hojan*** (prenumerata), ***Tomasz Hrycuniak, Maciej Klimkiewicz, Tomasz Kokoszczyński, Tomasz Kulbacki, Tomasz Łoboda, Krzysztof Nowicki*** (korespondencja)

**Druk:** ***P.P.H. "HECTOR", Strzelce Górne 1, 86-022 Dobrcz***





# DEPESZE

Krzysztof Nowicki

### Super nowość z GVP

Firma *GVP* po raz kolejny zaskoczyła użytkowników Amigi. W dwa miesiące po premierze A1200 zaprezentowała kartę "Turbo" do tego komputera. Karta nazywa się A1230 i jest zbudowana w oparciu o procesor 68030 z zegarem 40 MHz. Ponadto urządzenie zawiera dwa złącza pozwalające na rozbudowanie pamięci A1200 do 32 MB przy pomocy modułów SIMM. Jeżeli kogoś to nie zadowala, może dokupić sobie koprocesor matematyczny. Kartę z koprocesorem umieszcza się w złączu u spodu A1200. Urządzenie sprzedawane jest w cenie 499 dolarów (na terenie USA).

### Ręczny i kolorowy

Firma *Power Computing* wyprodukowała nowy model skanera ręcznego. Tym razem jest to skaner kolorowy, sprzedawany za 239 funtów. W cenę wliczono dostarczane wraz z urządzeniem oprogramowanie (nowa wersja programu Power Scan Professional). Oprogramowanie umożliwia wykonywanie następujących operacji na obrazie: skalowanie, obracanie, zmianę jasności oraz wykonywanie ręcznego retuszu. Program potrafi także obsługiwać poprzednie (monochromatyczne) modele skanera produkowane przez firmę *Power Computing*. Dla wszystkich posiadaczy poprzedniej wersji oprogramowania dostępny jest jego rozszerzenie za 15 funtów. Nowy skaner oferuje cztery tryby pracy: tekstowy, odcienie szarości, półtonowy kolorowy oraz kolorowy. Urządzenie rozróżnia 4096 kolorów. Oprogramowanie wyświetla odczytane obrazy w trybie HAM jednakże zapis na dysk odbywa się z wykorzystaniem pełnego 12-bitowego formatu. Skaner można podłączyć do dowolnego modelu Amigi. W przypadku modeli 2000, 3000 i 4000 połączenie odbywa się za pośrednictwem karty i złącza Zorro II/III, zaś w przypadku Amig 500 i 500 plus - przez Expansion Port.

### Dysk twardy do CDTV

Dysk twardy standardu SCSI jest oferowany dla posiadaczy CDTV przez firmę ZCL, dystrybutora tego modelu Amigi w Wielkiej Brytanii. Posiadacze CDTV mogą nabyć to urządzenie w wersji *zewnętrznej* z napędem o pojemności 65 MB. Koszt urządzenia: 349 funtów. Firma zajmuje się także systemami CDTV z wbudowanym już dyskiem twardym w cenie 650 lub 700 funtów. Możemy też zostać posiadaczami dodatkowych urządzeń: stacji dysków 3.5 cala i klawiatury (w kolorze czarnym, rzecz jasna).

### Sampler 16-bitowy

Komu nie podoba się dźwięk uzyskiwany z Amigi, powinien poważnie się zastanowić nad propozycją firmy *Microdeal*. Urządzenie nazywa się "Clarity 16" i zawiera w sobie dwa 16-bitowe przetworniki cyfrowo-analogowe oraz analogowo-cyfrowe, mogące odczytywać i odtwarzać dźwięk z częstotliwością przetwarzaniem 44 kHz. Urządzenie posiada własne wyjścia do podłączenia wzmacniacza lub stołu mikserskiego. Na uwagę zasługuje fakt, że odczytany przez ten sampler dźwięk jest odtwarzany przez układ Paula (8-bitowy) z rozdzielczością 14-bitów. Jest to możliwe dzięki zastosowaniu skomplikowanych technik matematycznych. Jakby nie było tego dosyć, firma postanowiła dołączyć do pakietu interface MIDI. Oprogramowanie samplera i złącza MIDI nie wyróżnia się jednak niczym szczególnym wśród innych programów muzycznych. Cała oferta za jedyne 149 funtów.

### Zaczęło się!

Nareszcie przyda się do czegoś Flash Memory Port w Amigach 600 i 1200. Na początek firma *Taurus* (i kilka innych) proponuje karty pamięci RAM. W zależności od ceny rozszerzają one Fast RAM komputera o 2 MB (129 funtów) lub o 4 MB (180 funtów). Niestety, ze względu na zastosowanie 16-bitowego złącza PCMCIA w A1200, będzie to pamięć wolniejsza od znajdującej się na płycie komputera lub w złączu procesora. W przyszłości firma *Taurus* planuje rozpocząć produkcję kart zawierających modem lub fax; mówi się także o kartach z kontrolerem SCSI-2 oraz sieciowych.

### Tani digitizer

Tym razem z propozycją dla pasjonatów DTV. Nowy tani digitizer nie byłby niczym nowym na rynku, gdyby nie fakt, że za cenę 70 funtów otrzymujemy urządzenie pracujące w czasie rzeczywistym - co prawda tylko w przypadku przetwarzania obrazu monochromatycznego i nie przekraczającego rozmiarami jednej czwartej ekranu, ale zawsze. W przypadku digitalizacji w większych rozdzielczościach, należy na wynik trochę poczekać. Możliwe jest także odczytywanie obrazu kolorowego, lecz wymaga to zastosowania kolorowych filtrów dostarczanych wraz z urządzeniem. Dodatkowo w zestawie z digitizerem otrzymujemy sampler oraz oprogramowanie służące do łączenia zdigitalizowanego dźwięku i obrazu.

### Emulator PC dla Amigi 600

Podobno amerykański oddział firmy *Commodore* rozpoczął pracę nad emulatorem PC 386SX dla Amigi 600. Najciekawsze jest to, że emulowany komputer jest kilkakrotnie szybszy od Amigi 600.

### Zabawne joysticki

Nowym pomysłem jest tutaj sam drążek. Zamiast dotychczasowych rozwiązań w postaci bardziej lub mniej dopasowanych do ręki uchwytów, zastały one wykonane na kształt i podobieństwo znanych postaci z filmów: Batman, Terminator 2, Obcy 3. Nowe joysticki oferuje brytyjska firma *Cheetah* w cenie około 13 funtów.

### Nowości DTP

Każdy z programów DTP potrzebuje otoczki w postaci czcionek i gotowych rysunków. Tworzeniem takiej otoczki zajmuje się również firma *EM Computergraphic*. Rewelacją jest fakt, że produkty tej firmy są dostępne na rynku jako Public Domain. Warto nadmienić, że *EM Computergraphic* rozpoczęła już współpracę z kanadyjską firmą *Gold Disk* i uzyskała zgodę twórców programu Professional Page na dystrybucję swoich produktów z dołączonym programem CG-Update, pozwalającym na ich stosowanie w programach DTP produkcji *Gold Disk*.

### Nowe czcionki

Firma *Advanced Graphic* dorzuciła 400 nowych czcionek dla potrzeb DTP. Czcionki zapisane są w formacie Adobe, rozpoznawanym między innymi przez program



PageStream. Zakup pojedynczej czcionki kosztuje 6 funtów. Cena ulega obniżeniu do 2 funtów za sztukę przy zamówieniu większej ilości. Ciekawe, kiedy powstaną ich polskie wersje.

**Ruszyła maszyna!**

W momencie pojawienia się nowych modeli Amig (1200 i 4000) nie bardzo było wiadomo, jakie oprogramowanie ma na nich pracować. Żaden z istniejących programów nie wykorzystywał nowych możliwości graficznych tych komputerów. Te czasy już minęły. W tej chwili można zakupić nowe wersje programów: Final Copy II, Prowrite 3,3, Deluxe Paint 4.5, Image FX, w pełni przystosowanych do współpracy z nowymi modelami Amigi. Pojawiły się także moduły umożliwiające wykorzystanie nowych układów graficznych w programie Art Department Professional 2. Nie można także pominąć faktu ukazania się na rynku nowej wersji Hotlinks Editions - programów wspomagających PageStreama.

**Nowy system BBS**

Tym razem prowadzony przez znaną na brytyjskim rynku firmę *Power Computing*. Nosi nazwę Power Hause i oparty jest na Amidze 2000 wyposażonej w kartę "Turbo" z procesorem 68040 oraz dysk twardy o pojemności 1.4 GB (sic!). Oferowane są w nim tysiące programów Shareware oraz Public Domain. Znajdują się tam również informacje o produktach sprzedawanych przez firmę oraz o nowościach sprzętowych, które *Power Computing* ma zamiar rozprowadzać w przyszłości. Użytkownicy Amigi posiadający modem mogą uzyskać połączenie pod numerem 0234 841503 (oczywiście, w Wielkiej Brytanii) - modem BBSu pracuje zgodnie z normami V42 i V32bis.

**Vortex przyspiesza!**

Informowaliśmy poprzednio o nowym emulatorze PC firmy *Commodore*. Odpowiedź z Niemiec przyszła natychmiast. Jest nią emulator PC 486 z firmy *Vortex* o nazwie Golden Gate 486SLC. Na karcie znajduje się procesor 80486 z zegarem 25 MHz oraz 2 MB pamięci RAM (z możliwością rozbudowy do 16 MB). Karta zawiera własny kontroler dysków twardych standardu AT-Bus oraz kontroler stacji dysków wysokiej gęstości (2.88 MB). Urządzenie samodzielnie emuluje monochromatyczną kartę VGA. Cena - jedyne 1700 DM.

**Ami-64-Link**

Firma *York Electronic Research* produkuje urządzenie Ami-64-Link, które pozwala na podłączenie do Amigi peryferii Commodore 64 - stację dysków i drukarkę. Umożliwia to przenoszenie danych z C-64 do Amigi oraz zaoszczędzenie "paru groszy" na zakup nowej drukarki. Dołączone oprogramowanie powoduje, że zarówno stacja dysków, jak i drukarka są widziane jako urządzenia AmigaDOSu (drukarką sterują drivery z preferencji systemowych). Program dokonujący transferu danych ze stacji dysków C-64 daje sobie radę z plikami tekstowymi, binarnymi oraz całymi programami. Załączona dokumentacja opisuje dokładnie, w jaki sposób przeniesione dane możemy wykorzystywać w programowym emulatorze C-64 napisanym przez firmę *Questronix* (dostępny na dyskietkach Public Domain).

**G-Lock**

Jest to urządzenie przeznaczone dla prezentacji multimedialnych lub Desktop TV. Wyposażone jest w wejście i wyjście standardu Y/C, dwa wejścia i jedno wyjście sygnału Composite Video. Ponadto do dyspopozycji mamy dwa wejścia i jedno wyjście sygnału dźwiękowego oraz przelotowo przeprowadzone złącze monitora. Możemy się jedynie domyślać, co znajduje się wewnątrz urządzenia. Prawdopodobnie jest to skrzyżowanie genlocka z prostym mikserem obsługującym kilka urządzeń wejściowych. Wewnątrz znaleziono jeszcze miejsce na splitter, który może być używany przez digitizer Digi-View firmy *New-Tek* (lub inny). Oczywiście, kontrolę nad wszystkimi urządzeniami sprawuje ręka operatora uzbrojona w niezawodną myszkę.

**SBase 4 Lan**

O Amigach pracujących w sieciach niewiele dotąd słyszano, gdyż mimo istnienia kart sieciowych, nie można było znaleźć dla nich sensownego oprogramowania. Pierwszy poważny krok w tym kierunku uczyniła firma *Oxxi* tworząc oprogramowanie systemowe, pozwalające pracować Amidze w sieciach typu Novell. Drugim krokiem jest SBase Professional 4 Lan, odpowiednik znanego programu Superbase Professional 4, tyle tylko, że przystosowanego do pracy na rozproszonych bazach danych.

**Dysk optyczny, czy dyskietka?**

Europejski oddział firmy *Fujitsu* zaprezentował 3.5 calowe dyski optyczne wraz z napędem o wielkości umożliwiającej jego instalację w kieszeniach stacji dysków 3.5 calowych w Amidze 2000 i 4000. Napęd jest przystosowany do współpracy z dyskami wielokrotnie zapisywalnymi, O-ROM (Optical ROM) oraz P-ROM (partial ROM). Dysk optyczny współpracuje z kontrolerami SCSI oraz SCSI-2. Średnia prędkość dostępu do danych wynosi 30 ms. Standardowa pojemność pojedynczego nośnika wynosi około 130 MB.

**Bajki robotów**

Buggy - to nowy typ urządzenia peryferyjnego do Amigi, służy do sterowania silnikami elektrycznymi. Może być podłączone do każdego modelu Amigi i używane do sterowania ramieniem robota-zabawki. Buggy Kit jest sprzedawany przez firmę *Switchsoft* w cenie 39 funtów.

**Noworoczne podsumowania**

Koniec roku stanowi okazję do podsumowań. Znane czasopismo z Wielkiej Brytanii, ***Amiga Format***, zapytało swoich czytelników o najlepsze produkty programowe i sprzętowe do Amigi, z którymi zetknęli się w 1992 roku. Oto wyniki ankiety:

***Najlepsze rozszerzenia sprzętowe:***
- GVP Hard Drive,
- Phoenix ROM Sharer (przełącznik kickstartów),
- 1 MB Memory Upgrade (rozszerzenie pamięci firmy Calculs),
- GVP A530 ("Turbo" i dysk twardy do Amigi 500),
- A570 (CD-ROM).

***Najlepsze peryferia:***
- Naksha Mause,
- Canon BJ10 (drukarka atramentowa),
- Philips CM8833 MK2 (monitor kol.),
- Citizen Swift 24 (drukarka),
- Action Replay III (cartridge).

***Najlepsze oprogramowanie graficzne:***
- Deluxe Paint IV,
- Deluxe Paint III,
- Spectracolor,
- Photo Paint 2,
- Vista Pro.

***Najlepsze edytory tekstu oraz programy do prowadzenia biznesu:***
- Wordworth 1.1,
- Pen Pal 1.3,
- Protext 5,
- Mini Office II,
- Home Account 2.

***Oprogramowanie narzędziowe:***
- CrossDOS,
- Directory Opus,
- Power Packer 4.0.

***Różne oprogramowanie:***
- GB Route Plus 2,
- Octamed Professional,
- Amos & Easy Amos,
- Sequencer One.

***Najlepsze gry:***
- Monkey Island 2,
- Formula One Grand Prix,
- Sensible Soccer,
- Civilization,
- Lemmings,
- Zool,
- Populous 2,
- Eye of the Beholder 2,
- Lotus Turbo Challenge 2,
- Jimmy White's Snooker.

A swoją drogą, ciekawe jak wyglądałaby taka lista w Polsce? □





# Sculpt 4D Junior

Tomasz Łoboda

**W poprzednim numerze Amigowca artykułem Maxon CAD wprowadziliśmy nowy dział tematyczny, Mini-Max, dla popularyzacji programów przeznaczonych dla Amigi 500, według zasady: maksimum możliwości ze sprzętowego minimum. Również program Sculpt 4D Junior spełnia powyższe warunki. Nadal liczymy na listy z Waszymi doświadczeniami do działu Mini-Max.**

**(redaktor naczelny)**

***Rząd połyskujących matowo kulek okresowo zanurzających i wynurzających się z toni fraktalnego morza. Fascynujący, nierealny świat. A oto znane zakończenie jednej z reklam telewizyjnych: głęboki oddech zadowolonego z siebie WC-pickera. Także inne podobne animacje stanowią kulminacyjne momenty wielu programów demonstracyjnych. Również z okładek Amigowca spoglądają na nas różne ciekawe obiekty: trójwymiarowe litery, tajemnicza głowa, niepokojące oko opatrzności.***

***Czy coś łączy ze sobą wspomniane powyżej elementy? Otóż tak, wspólna idea odwzorowania graficznego: Ray-Tracing.***

Na Amigę powstało już wiele programów pozwalających wykonywać rysunki i animacje metodą śledzenia przebiegu promienia świetlnego (taka jest bowiem zasada Ray-Tracingu). Do najbardziej znanych należą: **"Caligari"**, **"Imagine"**, **"Real 3D"**, **"Sculpt Animate 4D"**, **"3D Professional"**. Mają one jedną wspólną cechę, są niezwykle pamięciożerne. Istnieje jednak sporo mniej znanych programów, oferujących stosunkowo duże możliwości przy niewielkich wymaganiach. Są to między innymi: **"C - Light"**, **"Painter 3D"**, **"Sculpt 4D Junior"**, **"Turbo Silver"**. Postaram się przybliżyć Czytelnikom jeden z tych programów. Zacznę od programu **"Sculpt 4D Junior"**. Jego producentem jest firma *Byte by Byte*.

Na wstępie kilka uwag ogólnych. Program do uruchomienia potrzebuje 512 kB pamięci i zajmuje tylko jedną dyskietkę. Daje nam szerokie możliwości tworzenia własnych obiektów 3D oraz pozwala na ich animację. Posiada praktycznie tylko jedną wadę, brak opcji pełnego Ray-Tracingu pozwalającej wyrównywać powierzchnie przedmiotów i nadać im specjalne atrybuty (np. powierzchnie lustrzane).

Wszystkie obiekty w programie zbudowane są z elementarnych, trójkątnych ścianek, które powstają poprzez połączenie liniami (krawędziami) trzech punktów (wierzchołków). Całą scenę tworzy układ elementów: lampy, obiekty, pozycja obserwatora. Jest przedstawiona za pomocą trzech okien-rzutni:

A. *Down/Up* - dół/góra.
B. *North/South* - północ/południe.
C. *West/East* - zachód/wschód.

Rzutowanie możemy sobie wyobrazić stosując analogię z cieniem rzucanym przez oświetlony przedmiot. Jeżeli światło będzie padało z góry, to cień przedmiotu będzie jego obrazem na rzutni dolnej (Down). Podobnie jest z pozostałymi oknami-rzutniami (tzn. jeżeli światło pada z południa, to otrzymamy rzut północny itd.).

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby zmienić to ustawienie w zależności od indywidualnych potrzeb. Dzięki temu użytkownik może łatwo wykształcić sobie prawidłowe zasady przestrzennego myślenia.

W skład okna-rzutni wchodzą gadżety pozwalające na:

1. Obrót obiektów w lewo.
2. Uaktywnienie wszystkich wierzchołków znajdujących się na scenie.
3. Przesunięcie sceny w prawo.
4. Połączenie trzech uaktywnionych wierzchołków krawędziami (tworzy się nowa płaszczyzna).
5. Dowolne przemieszczanie włączonych punktów oraz związanych z nimi krawędzi i płaszczyzn.
6. Wycentrowanie sceny względem położenia kursora (po tej operacji kursor będzie się znajdował na środku okna).
7. Przesunięcie sceny w górę.
8. Powiększenie widocznego obszaru sceny.
9. Pomniejszenie widocznego obszaru sceny.
10. Przesunięcie sceny w lewo.
11. Przełączenie kierunku rzutowania.
12. Przesunięcie sceny w dół.



13. Obrót sceny w prawo.

Program oferuje pięć głównych menu:

**1. Projekt:**

***a). Load:***

- *Scene* - pozwala wczytać wcześniej przygotowaną scenę. Nim jednak to nastąpi program spyta się, czy mają być wgrane wszystkie dostępne elementy: lampy (Lamps), dane dotyczące obserwatora (Obserwer), ustawienie parametrów "świata" sceny (World), obiekty (Object), stan punktów obiektu (Select). Jeżeli niczego nie zmienimy i wybierzemy "Ok", wówczas wczytana zostanie cała scena bez żadnych zmian.

- *Image* - ładuje obrazek w standardzie IFF.

- *Object* - wgrywa gotowy obiekt, umieszczając go na środku okien edycyjnych. W przypadku, gdy wybrany plik będzie sceną, opcja ta pozwoli wczytać znajdujące się w niej obiekty.

- *Take* - opcja związana z animacją i ze względu na jej rozbudowane powiązania z innymi elementami programu zostanie omówiona osobno.

- *Code* - funkcja przeciwna do "Unload Code".

- *Workbench* - ponownie otwiera okno Workbencha.

***b). Save:***

- *Scene* - nagrywa aktualnie edytowaną scenę. Podobnie jak i przy "Load Scene" można nagrać wszystkie lub tylko wybrane jej elementy.

- *Image* - zapisuje wygenerowany rysunek.

- *Objekt* - nagrywa obiekt, którego wierzchołki zostały uaktywnione.

***c). Show:***

- *Image* - wyświetla wygenerowany lub wgrany z dyskietki rysunek.

- *Preview* - pozwala na przejrzenie stworzonej animacji.

***d). Unload:***

- *Image* - kasuje gotowy rysunek z pamięci.

- *Preview* - kasuje wykonaną lub wgraną animację.

- *Code* - bardzo pożyteczna opcja, usuwa z pamięci wszystkie zbędne procedury. Jeżeli w czasie pracy zaistnieje potrzeba skorzystania z ich pomocy, program doczyta je automatycznie z dyskietki.

- *Workbench* - dodatkowa oszczędność pamięci, zostaje zamknięte okno Workbencha.

***e). About*** - wizytówka autora programu.

***f). Quit*** - jeśli wybierzemy "OK", program zostanie usunięty z pamięci komputera.

**2. Edit:**

***a). Select:***

- *All* - uaktywnione zostają wszystkie punkty w obiektach.

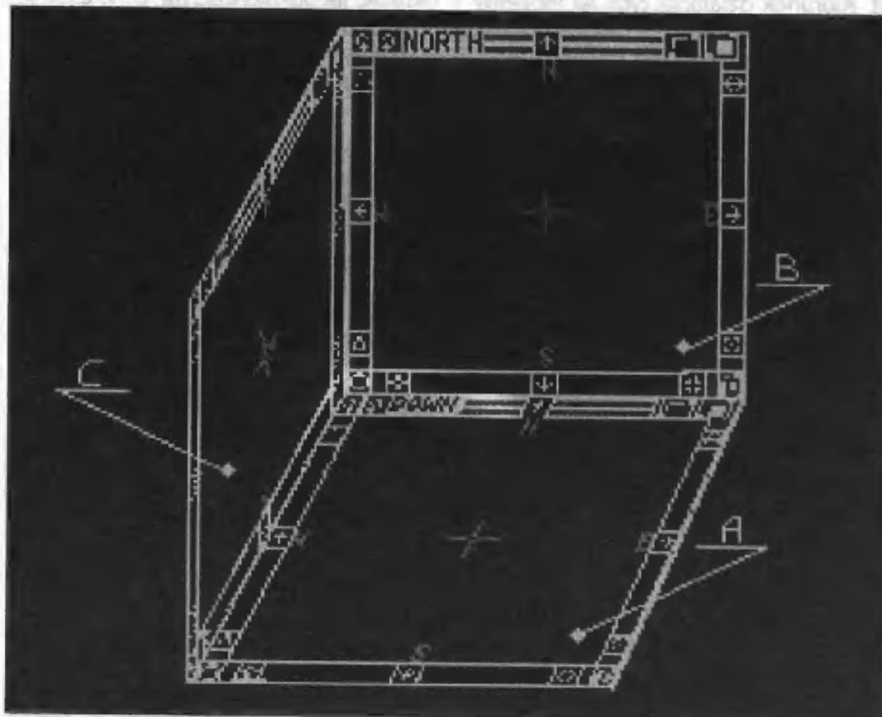
- *Connected* - po ustawieniu kursora na wybranym punkcie obiektu i następnym wybraniu opcji "Connected", uaktywnione zostaną wszystkie punkty należące do tego obiektu.

- *Indicated Vertices* - uaktywniony zostaje tylko jeden punkt znajdujący się bezpośrednio pod kursorem.

- *Swap* - inwersja punktów, wszystkie uaktywnione punkty zostają wyłączone, natomiast punkty nieaktywne zostaną uaktywnione.

- *Indicated Endge* - zostają uaktywnione punkty należące do krawędzi wskazanej kursorem.

*Rys. 1. Odwzorowanie okien rzutni.*




***b). Deselect*** - zawiera te same opcje, co menu "Select", przy czym wskazane wierzchołki są wyłączane.

***c). Erase:***

- *Selected Verticles* - uaktywnione wierzchołki zostają skasowane.

- *Selected Edges* - usunięte zostają krawędzie, których wierzchołki są uaktywnione.

- *Indicated Vertex* - wskazany punkt zostaje usunięty. Uwaga: jeśli z punktem związane są krawędzie, to po jego zniknięciu one także przestaną istnieć.

- *Indicated Edge* - usunięta zostaje krawędź wskazana kursorem.

- *Indicated Lamps* - wskazana kursorem lampa zostaje skasowana.

- *All Lamps* - wszystkie lampy zostają usunięte.

- *All* - kasuje wszystkie elementy znajdujące się na naszej scenie.

***d). Modify:***

- *Faces* - zmiana koloru ścian wybranego obiektu. Opcja ta pozwala na dodatkowe funkcje:

"Blend" - dostępny wówczas, gdy obiekt składa się z różnych kolorów. Po wybraniu tej funkcji kolor ścianek obiektu staje się jednolity i uśredniony względem poprzednich barw.



# MINI - MAX

"Fetch" - zostają przywołane pierwotne atrybuty obiektu.

"Set" - akceptuje nowo nadane atrybuty obiektu.

- *Lamps* - pozwala na zmianę koloru oświetlenia oraz na dodatkowe funkcje:

"Brightes" - stopień jasności w procentach.

"Indicated"/"All" - atrybuty zostaną nadane odpowiednio: lampie wskazanej kursorem lub wszystkim lampom znajdującym się na scenie. Funkcje "Blend", "Fetch" i "Set" działają analogicznie, jak przy "Faces", tyle tylko, że w odniesieniu do odpowiednich parametrów lampy.

- *Wire Frame Colors* - daje możliwość osobnego ustawienia kolorów linii ("Lines") i pola ścianek ("Field") w trybie generacji "Wire Frame" (tzn. sam szkielet konstrukcji).

- *Take* - podobnie jak "Load Take", opcja ta zostanie omówiona osobno.

***e). Do:***

- *Expand* - pozwala dowolnie kształtować obiekt poprzez przemieszczanie jego aktywnych wierzchołków. Obiekt zachowuje się tak, jak ciało plastyczne po wpływem zewnętrznie działających sił. Kierunek działania tych sił możemy samodzielnie ustawić:

"E/W" - siły działają z boków.

"N/S" - siły działają z góry i dołu.

"U/D" - siły działają z przodu i tyłu.

- *Subdive* - dzieli każdą ze ścianek obiektu na dwie mniejsze.

- *Spin* - obraca punkty, krawędzie dookoła osi, którą stanowi położenie kursora. Ustawia się tutaj:

"Spin Steps" - ilość kroków obrotu (decyduje to o dokładności obiektu).

"Spin Angle" - określa kąt obrotu.

- *Reflect* - wykonuje lustrzane odbicie aktywnych wierzchołków względem położenia kursora.

- *Make Tri-View Small* - ustawia wielkość okien-rzutni na standartową wartość.

- *Make Tri-View Big* - powiększa okna-rzutnie do ich maksymalnych wymiarów.

***f). Add:***

- *Duplicate* - kopiuje obiekt o aktywnych wierzchołkach (uwaga: aby zobaczyć nową figurę, należy ją przesunąć, gdyż dokładnie pokrywa się ona z oryginałem).

- *Sphere* - tworzy kulę w jednej z trzech dokładności: 0, 1, 2. Wybierając "2" otrzymamy najlepszą jakość.

- *Hemisphere* - wykreślona zostaje półkula. Tak jak przy "Sphere", można określić jej dokładność na: 0, 1, 2.

- *Cube* - sześcian.

- *Prism* - tworzy pryzmat.

- *Disk* - kreśli płaszczyznę w kształcie koła, należy podać liczbę punktów tworzących zewnętrzny okrąg ("Points around circle"), minimalnie trzy.

- *Circle* - okrąg, podobnie jak przy "Disk" należy podać liczbę zewnętrznych punktów.

- *Cylinder* - walec, określa się liczbę wierzchołków podstawy: "Points around base".

- *Tube* - fragment rury, tak jak przy "Cylinder" podaje się liczbę wierzchołków podstawy.

- *Cone* - stożek, również i tu określa się liczbę wierzchołków podstawy (minimalna wartość wynosząca trzy, pozwoli wykreślić ostrosłup o podstawie w formie trójkąta).

- *Lamp* - dodaje lampę w miejscu aktualnego położenia kursora.

- *Vertex* - tworzy nowy wierzchołek, nowy punkt; można również uzyskać poprzez przesunięcie kursora na wybrane miejsce, naciśnięcie najpierw lewego, a następnie równoczesne dołączenie do niego prawego przycisku myszy.

- *Enges* - łączy krawędzią dwa aktywne punkty.

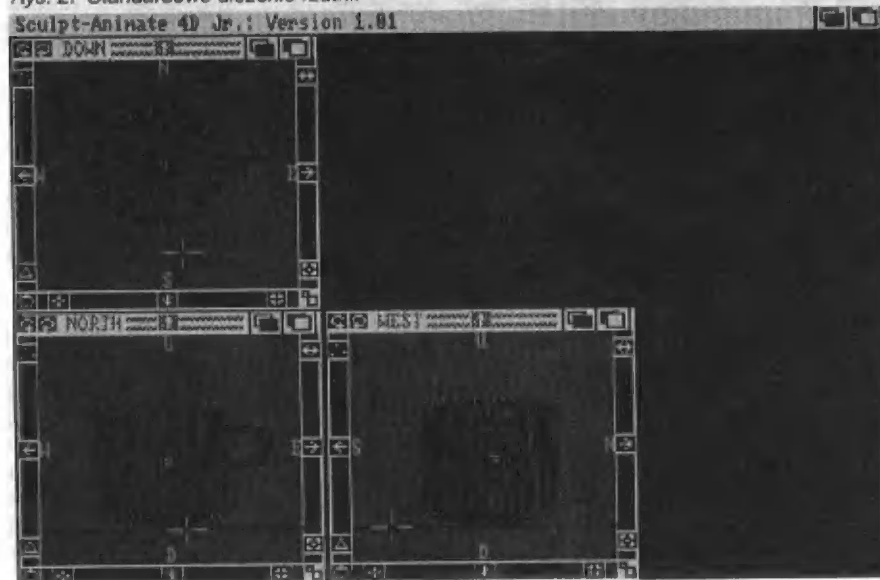
**3. Tools:**

***a). Curve*** - po wybraniu tej opcji zmienia się wygląd kursora i jeżeli będziemy teraz stawiali punkty według zasad omówionych w "Edit"-"Add"-"Vertex" wówczas zostaną one automatycznie połączone krawędzią. Tworzy się w ten sposób ciągła linia łamana. Kiedy najedziemy powtórnie na któryś z punktów, nasza linia zostanie zamknięta, stając się figurą płaską.

***b). Extrude*** - jest to jedna z najciekawszych i najbardziej potrzebnych opcji związanych z tworzeniem nowych obiektów. Pozwala rozciągać figury płaskie w bryły. Po uaktywnieniu punktów i wybraniu "Extrude" następuje zdublowanie naszej podstawy (figury płaskiej) i połączenie obu tych elementów nowymi krawędziami (a co za tym idzie i ścianami). Powstałą bryłę można zobaczyć dopiero po przesunięciu kursora w płaszczyźnie prostopadłej do powierzchni podstawy. (Uwaga: opcja "Extrude" nie tworzy nowych ścianek na powierzchniach czołowych bryły, np. po rozciągnięciu okręgu powstanie fragment rury, a nie walec).

***c). Edge Maker*** - łączy wskazane punkty krawędzią, pozwala na proste

*Rys. 2. Standardowe ułożenie rzutni.*





"dorabianie" brakujących w obiektach płaszczyzn. Wskazanie punktów odbywa się analogicznie jak przy opcji "Curve".

*d). Grabber* - pozwala przenosić aktywne punkty. Aby tego dokonać, wybieramy "Grabber" (lub funkcję "5" znajdującą się w oknie-rzutni), wciskamy lewy przycisk myszy, przenosimy element na nowe miejsce i potwierdzamy operację prawym przyciskiem.

**4. Observer:**

*a). Mode* - określa tryb generacji naszego rysunku:

- *Wire Frame* - przedstawia naszą scenę w sposób szkieletowy, gdzie uwzględniane są jedynie krawędzie łączące wierzchołki poszczególnych obiektów. Jest to najszybszy tryb generacji i służy precyzyjnemu ustawieniu elementów sceny. Stosowane są w nim jedynie dwa kolory.
- *Sketch* - generowane obiekty posiadają już płaszczyzny w odpowiednich kolorach.
- *Scanline* - zbliżony do "Sketch", przy czym obraz generowany jest linia po linii, co pozwala uniknąć błędów związanych z nachodzeniem na siebie płaszczyzn.
- *Lo-res* - niska rozdzielczość.
- *Hi-res* - wysoka rozdzielczość.
- *No-interlace* - obraz bez międzylinii, czyli bez drgań.
- *Interlace* - obraz z drganiami.

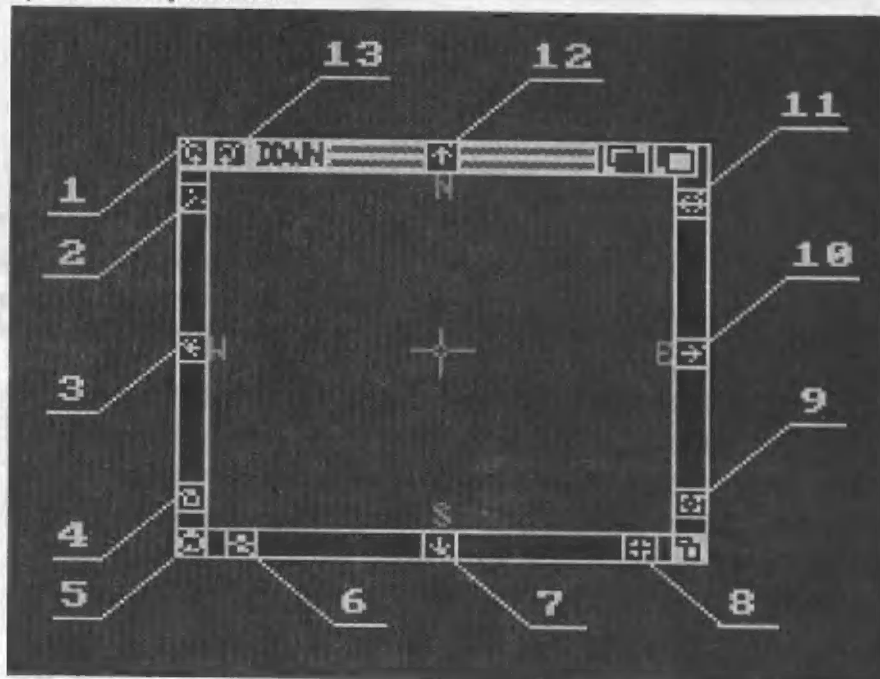
*b). Location* - ustawia obserwatora na miejscu, w którym znajduje się kursor. Jest to punkt, z którego będziemy patrzyli na naszą scenę. W oknach-rzutniach pozycja obserwatora symbolizowana jest małym kołem.

*c). Target* - jest bezpośrednio związany z "Location". Określa kierunek patrzenia, symbolizuje go niewielki krzyżyk.

*d). Lens* - wybieramy rodzaj soczewek, przez które będziemy obserwować obiekty. Istnieje tu głęboka analogia z aparatem fotograficznym, czy kamerą. Możemy tutaj zastosować:

- *Normal* - standardowy obiektyw.
- *Wideangle* - obiektyw szerokokątny.
- *Telephoto* - teleobiektyw.

*Rys. 1. Elementy okna rzutni.*




- *Special* - ustawiasz własną ogniskową obiektywu (wartość 50 odpowiada opcji "Normal").

*e). Exposure* - ustawia jaskrawość oświetlenia:

- *Auto* - w miarę oddalania się od lampy jasność będzie automatycznie malała, czyli przedmioty będą się stawały coraz ciemniejsze.
- *Manual* - ustalamy dowolną, własną jasność obrazu ( w procentach ).

*f). Image Size* - wielkość rysunku:

- *Medium* - 160 100 (NTSC) lub 160 128 (PAL).
- *Full* - 320 200 (NTSC) lub 320 256 (PAL).
- *Overscan* - mamy do dyspozycji cały ekran.

*g). Start* - uruchamiamy proces generacji obrazu.

*h). Abort* - przerywamy generację.

*i). Status* - na belce programu ukazują się następujące informacje:

- "Mem(C+F)=" - aktualny stan wolnej pamięci, pierwsza liczba określa pozostałą wielkość Chip Ram, druga natomiast Fast Ram.

- "V=" - podane zostają dwie liczby, pierwsza określa ilość wierzchołków włączonych na rysunku, druga liczbę punktów wyłączonych.

- "E" - ilość krawędzi.

- "F" - ilość płaszczyzn.

- "L" - ilość lamp.

**5. World:**

*a). Sky* - pozwala ustawić kolor nieba (w opcji "Solid"), lub poprzez "None" umożliwia zastosowanie Genlocka (co raczej mija się z ideą tego artykułu).

*b). Ground* - reguluje ("Solid") lub wyłącza ("None") kolor płaszczyzny ziemi (uwaga: linia pojawiającego się horyzontu przecina pozycję "Target", stąd może zaistnieć konieczność przesunięcia niektórych obiektów ponad płaszczyznę ziemi).

*c). Ilumination* - ustawia kolor oświetlenia dla "Sky" i "Ground".

Stworzenie własnego projektu wymaga wzajemnego powiązania szeregu opcji programu, dlatego też w następnym odcinku opisu postaram się przedstawić dwa przykłady, które powinny pomóc w samodzielnej pracy. ❑



# IMAGE FX™

Wojciech Białkowski, Mirosław Domosud, Krzysztof Wirszyłło

**Najmocniejszą stroną komputerów Amiga są ich wspaniałe możliwości graficzne. Jednak bez odpowiedniego oprogramowania nie można tego pokazać. Otwieramy zatem nowy dział w Amigowcu - Grafika. Przedstawiać tutaj będziemy najlepsze, naszym zdaniem, oprogramowanie graficzne. Prosimy również naszych Czytelników o nadsyłanie uwag i propozycji na ten temat.**

**(redaktor naczelny)**

Możliwości komputerów Amiga w różnym stopniu są wykorzystywane przez liczne programy graficzne. Dla lepszej orientacji w tak bogatym temacie, ustalimy pewną klasyfikację tych programów. Pamiętajmy jednak, że większość z nich posiada wymieszane funkcje, przynależne różnym klasyfikacjom.

Podzielimy to oprogramowanie w następujący sposób:

- malarskie, np. Deluxe Paint, Digi Paint, Photon Paint;
- animacyjne, np. Caligari, Imagine, Sculpt 4D;
- do efektów specjalnych, np. Art Department Professional, Image FX, Image Master;
- multimedialne, np. Can Do, Scala;

Opisywanie powyższych programów rozpoczniemy od ***Image FX***, firmy GVP, dobrze znanej użytkownikom Amigi. Jest to bardzo ciekawy program, przede wszystkim przeznaczony do tworzenia efektów specjalnych, przetwarzania obrazów i klatek animacji, w dużych powiększeniach.

Współpracuje z różnymi kartami graficznymi, np. DCTV (Digital Creations), EGS (GVP), Firecracker (Impulse Inc.), HAM-E (Black Belt Systems), Impact Vision 24 (GVP), Opal Vision (Centaur Development), karty standardu SAGE (z procesorami Texas Instruments) i inne. Program może być wykorzystany także w technikach multimedialnych, umożliwia wczytywanie obrazów z urządzeń video z wykorzystaniem FrameGrabberów: Progressive Peripherals & Software FrammeGrabber i poprzez kartę Impact Vision 24.

***Image FX*** może również wspomagać systemy DTP, poprzez współpracę ze skanerami za pośrednictwem driverów: Sharp JX-100, Epson GT-6000.

Program posiada specjalną opcję obsługi wirtualnej, dyskowej pamięci RAM, bez wykorzystania MMU procesora, która to opcja jest niespotykana w innych tego rodzaju programach. Pozwala to na bezproblemową obróbkę dużych (powyżej kilku MB) obrazów, przy posiadaniu stosunkowo niedużej pamięci RAM.

Program umożliwia wykorzystanie Arexxa do samodzielnego tworzenia efektów specjalnych, albo Makroinstrukcji, co nie występuje w podobnych programach. Również bardzo dobry "Help" do programów ***Image FX*** i ***CineMorph*** wyraźnie ułatwia korzystanie ze wszystkich opcji obu programów.

Całość jest w formie estetycznie zapakowanego i przypominającego







Zdjecie przeksztalcone funkcją "Convolve - EdgeDetekt".




Tworzenie standardowego efektu falowania.



Spoglądamy przez matowane szkło - funkcja "Disperse".



Tworzenie efektu "fałszywych kolorów".



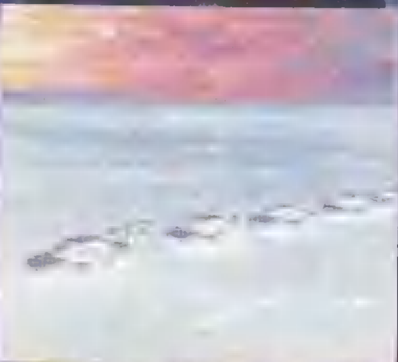
Przekształcenie zdjęcia w obraz olejny.



[illegible]glenie obrazu [illegible] maskowanie.



Efekt [illegible] przez funkcję "[illegible]".



Efekt zimowego krajobrazu osiągnięty funkcją "Solarize".



[illegible] wygląda [illegible] funkcją "[illegible]".



Ciekawe zastosowanie funkcji "Convolve".



Efektowna kompozycja utworzona funkcją "Subtract".



[illegible]





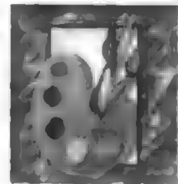
Do stworzenia tego obrazu zostały użyte dwie fotografie.
Jedna przedstawiała krajobraz z wydmami, druga natomiast jadące konno dziewczęta.
Połączenie zostało wykonane przy pomocy funkcji "Fade In" oraz poprzez ręczne wstawianie obłoków.
Ostateczna wersja obrazu powstała z wykorzystaniem efektu "Convole - Deep".

Obraz "W krainie wielkich psów" został wykonany dzięki połączeniu zdjęcia psa z fotografią jeźdźca na koniu. Dodatkowy ręczny retusz krawędzi [illegible]





Obraz demonstracyjny dołączany do pakietu ImageFX.
Został tutaj nieco zmieniony za pomocą funkcji "Distort" przy aktywnym buforze "Alpha Channel", którym był ten sam obraz.



pudełko skoroszytu, zawierającego dokładną (332 strony) instrukcję użytkownika oraz cztery dyskietki instalacyjne.

Do amatorskich zastosowań wystarczy nam 3 MB pamięci RAM i 40 MB dysku twardego. Jednakże do profesjonalnej pracy niezbędna jest większa pamięć (min. 16 MB), większy dysk twardy (min. 240 MB) i oczywiście szybki procesor (min. 68030). Aby można było wykorzystać wszystkie opcje programu, należy również posiadać System 2.0 lub nowszy.

Program rozpoznaje praktycznie wszystkie popularne formaty plików graficznych, np. IFF, GIF, TIFF, ANIM, JPEG, itd.

***Image FX*** posiada także standardowe opcje malarskie, takie jak malowanie punktem, linią, łukiem, kołem, ramką, itp. Przy ręcznym retuszowaniu możemy wykorzystać oprócz malowania wybranym kolorem inne możliwości, np. rozjaśnianie, przyciemnianie, mieszanie kolorów, rozcieranie, rozmazywanie oraz wypełnianie obszarów przejściem barwnym. Możemy również korzystać z bardzo rozbudowanej opcji malowania "spray'em" (Air Brush), ustawiając między innymi nasycenie natrysku, szerokość strumienia, wygładzanie krawędzi obiektów, itp.

Programu możemy również używać do tworzenia efektów specjalnych poszczególnych klatek danej animacji. Wykorzystujemy tutaj dołączony do pakietu program narzędziowy: Image FX Multi Procesor. Oznaczamy, które klatki animacji będą obrabiane i określamy opcje do wykorzystania, np. stopniowe rozjaśnianie, dodawanie różnych efektów (fale, rozmazywanie,...), miksowanie z innymi klatkami animacji. Program wtedy sam dokona wszystkich konwersji.

Przy pomocy ***Image FX*** możemy dokonywać automatycznej lub ręcznej korekcji obrazów (także wskanowanych) poprzez odpowiednie balansowanie kolorów, regulację jasności oraz kontrastów.

Edycja barw odbywa się na składowych kolorów, zgodnie [redacted] standardami: RGB, CMYK, HSV. Dużym ułatwieniem jest tutaj zestaw gotowych procesów obróbki obrazów, np. negatyw, kompresja wypukłości, redukcja i fałszowanie palety kolorów, rozjaśnianie ciemnych obszarów.

Możemy przy tym płynnie regulować zmiany parametrów wszystkich procesów; odwzorowanie każdego efektu może narastać i opadać na wybranym fragmencie obrabianego obiektu, w zależności od odległości do jego krawędzi. Fragment obrazu może być dowolną figurą geometryczną, np. wielokątem, kołem lub zaznaczonym ręcznie obszarem. Mamy tu możliwość użycia opcji Flood, która automatycznie oznacza obszar o wybranym kolorze (lub podobnych kolorach, zależnie od ich procentowego nasycenia).

Wykonywanie każdej opcji może być połączone z funkcją Anti Alias, która wygładza "schodkowe" krawędzie obiektów, szczególnie przydatna przy małych rozdzielczościach. Natomiast przy wykorzystaniu rzadko spotykanych na innych komputerach, lecz bardzo przydatnych funkcji: Feather In lub Feather Out, uzyskujemy efekt płynnego łączenia nakładanego na dany obraz zewnętrznego obiektu lub obrazu na ten obiekt.

Możemy również wykorzystać inne opcje programu, takie jak: nadawanie chropowatości obrazom, wyostrzenia, rozmydlenia, efekt odbicia lustrzanego w pionie i w poziomie, efekt zwijanego rulonu, falowanie obrazu, tworzenie efektu Relief oraz istniejąca tylko [redacted] programie ***Image FX*** opcja zamiany na obraz olejny.

Ciekawy efekt możemy uzyskać przez wykorzystanie Alpha Channel, spełniającego tutaj rolę dowolnie przez nas ukształtowanej maski, której zastosowanie spowoduje odpowiednie połączenie dwóch różnych obrazów.

Natomiast wchodzący w skład pakietu ***Image FX*** program ***CineMorph*** umożliwia wykonanie bardzo ostatnio modnego efektu - płynnej przemiany jednego obrazu w drugi, [redacted] pełną kontrolą zmian kolorów i kształtów. Przedstawiamy obok przykład wykorzystania programu ***CineMorph***.

Efekty specjalne i procesy ich tworzenia, przedstawione w postaci serii grafik na kolorowych stronach 11, 12 i 65, zostały przez [redacted] samodzielnie wykonane, z wykorzystaniem możliwości pakietu ***Image FX***.

Podsumowując, program ***Image FX*** możemy śmiało polecić wszystkim użytkownikom Amigi, wykorzystującym ten komputer do różnego rodzaju prac graficznych. Również istnieje pełna obsługa posprzedażna tego produktu firmy GVP, mogliśmy się [redacted] tym przekonać osobiście wysyłając do USA fax, z pewnym problemem do rozwiązania. Już na drugi dzień otrzymaliśmy satysfakcjonującą nas odpowiedź. ❑

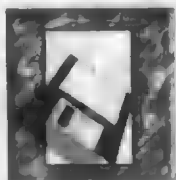






*Program sprawdzaliśmy na Amidze 4000, a otrzymaliśmy do przetestowania od firmy GVP:*

*Great Valley Product, Inc.*
*600 Clark Avenue*
*King of Prussia*
*PA 19406, USA*



# Form Designer

Krzysztof Nowicki

**W poprzednim numerze Amigowca opisałem podstawowe funkcje, które spełnia ten ciekawy program. Teraz przejdę do bardziej zaawansowanych operacji i zakończę opis programu. Jeżeli u użytkowników tego programu pojawią się wątpliwości dotyczące jego działania w praktyce, służę tutaj swoim doświadczeniem. Liczę również na uwagi krytyczne naszych Czytelników.**



Wybranie ikony CLC pozwala na wprowadzenie do formularza formuły obliczeniowej. Korzystając z tej funkcji wyświetlamy na ekranie rezultaty obliczeń wykorzystujące znajdujące się już w bazie dane lub aktualnie do niej wprowadzane. Możemy także nadać wartości zmiennym, wykorzystywanym przez programy DML.

Aby wykorzystać powyższą funkcję należy zrealizować następujący algorytm operacji:

- Wybrać gadżet CLC, następnie w dowolnym miejscu formularza wpisać nazwę dla definiowanej formuły obliczeń, nazwa musi być zakończona znakiem "$" - jeżeli operacje będą dotyczyły łańcuchów znakowych, albo znakiem "%" - jeżeli obiekt obliczeń będzie innego rodzaju. Jako nazwa operacji nie może być użyte słowo kluczowe języka DML.
- Wprowadzić formułę obliczeń (może składać się z [illegible] pól, funkcji, operatorów oraz nazw zmiennych).

Jeżeli formuła obliczeń nie zostanie podana, to pole, które powstanie w wyniku użycia funkcji CLC, może posłużyć do nadawania wartości zmiennym, wykorzystywanym później przez programy DML. Wartość wprowadzona do tego pola jest dostępna pod nazwą, którą użyliśmy w drugim kroku opisanego wyżej algorytmu.



Funkcja VAL pozwala na automatyczne sprawdzanie poprawności danych wprowadzanych w formularzu. Pola, które posiadają zdefiniowany warunek poprawności danych są przyjmowane do zapisu tylko wtedy, gdy wprowadzone do nich dane spełniają ten warunek. Jeżeli dane są niepoprawne, nie mogą być zapisane i muszą być wprowadzone do pola ponownie.

Jeśli chcemy skorzystać z tej funkcji programu musimy wykonać następują[illegible] operacje:

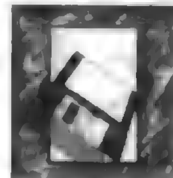
- Wybrać z panela narzędzi gadżet VAL.
- Wskazać pole (musi znajdować się [illegible] formularzu), które ma zostać wzbogacone o warunek poprawności wprowadzanych danych, pamiętając przy tym, że warunek taki nie może zostać stworzony dla pól, w których dokonywane są jakiekolwiek obliczenia.
- Stworzyć formułę, według której mają być sprawdzane dane (za pomocą operatorów zawartych w oknie dialogowym np. Field1.File = "A" - to znaczy do pola o nazwie Field1, w bazie File można wprowadzić tylko literę A).

Ogólna zasada tworzenia warunków jest taka, że wynikiem może być tylko wartość logiczna True (prawda) lub False (fałsz).

Każdy zdefiniowany warunek może zostać zmieniony, wystarczy po wybraniu VAL z panelu narzędzi wskazać pole, w którym chcemy zmienić zasadę sprawdzania poprawności danych.



Poprzez wybranie funkcji CMD możemy umieszczać na formularzu "przyciski" reprezentujące określone komendy lub sekwencje komend języka DML, stosowanego [illegible] Superbase. Po wybraniu ikonki CMD wskazujemy miejsce formularza, które będzie zawierało "przycisk". W oknie dialogowym, które się pojawi, należy wpisać nazwę definiowanej komendy (zakończoną znakiem "$" lub "%"). Następne okno dialogowe będzie [illegible]wierało miejsce na wpisanie interesującej nas komendy języka DML (może być ich więcej pod warunkiem, że zmieszczą się w jednej linii) oraz podanie tekstu stanowiącego opis "przycisku". Jeżeli w pierwszym oknie dialogowym nazwę zakończymy znakiem "%", nie będzie można podać nazwy "przycisku". Ta wydawałoby się bezsensowna operacja jest dość często stosowana podczas tworzenia gadżetów, których "nazwą" nie jest tekst, lecz obrazek (grafikę można nakładać na zdefiniowany "przycisk" - dodając mu tym samym nieco blasku).





Funkcja FNC reprezentuje inne, dodatkowe opcje, z których możemy korzystać tylko podczas tworzenia raportu dla drukarki (patrz ostatnie menu). Służą one najczęściej do wykonywania podsumowań dotyczących jednej grupy w raporcie (lub całego raportu). Po wybraniu funkcji FNC, należy wskazać miejsce na tworzonym raporcie, w którym powinien znaleźć się wynik działania funkcji. Po tej operacji, na ekranie powinno pojawić się okno zawierające spis pól otwartych baz danych oraz dostępnych na nich operacji (opisane poniżej).

SUM nazwa_pola - oblicza sumę zawartości wszystkich pól,

MIN nazwa_pola - podaje minimalną wartość pola o podanej nazwie,

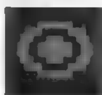
COUNT nazwa_pola - zlicza ilość pól,

MAX nazwa_pola - podaje maksymalną wartość, zawartą w polu o podanej nazwie,

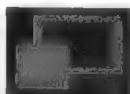
MEAN nazwa_pola - podaje średnią arytmetyczną wybranego pola,

VAR nazwa_pola - podaje rozrzut danych pola,

SD nazwa_pola - podaje rozrzut danych pola.



Niektóre spośród pól bazy danych zawierają dane tylko jednego rodzaju (np. pola logiczne wartości "T" lub "N"). Dane tego rodzaju przedstawione w postaci tekstu w systemie graficznym, jakim jest Superbase, nie wyglądają zbyt elegancko. Dlatego pomyślano o możliwości umieszczenia na ekranie gadżetów, które prezentowałyby się nieco lepiej oraz umilały użytkownikowi pracę z bazą danych. Jak to wygląda, najlepiej przekonać się osobiście. A wykonujemy to w następujący sposób. Wybranie którejkolwiek z ikon, następnie kliknięcie myszą w dowolnym miejscu formularza spowoduje pojawienie się na ekranie okna dialogowego, zawierającego nazwy wszystkich pól. Po wybraniu jednego z nich przejdziemy do kolejnego okna, w którym należy zdefiniować dla jakich danych zawartych w wybranym polu gadżet będzie w pozycji "włączony", a dla jakich "wyłączony" (tylko w przypadku drugiej ikony).



Jak wiadomo, w systemie Superbase można stosować pola zawierające nie tylko teksty ale również grafikę. Najczęściej jednak obrazki zawarte w zbiorze posiadają różną rozdzielczość. Ponieważ rozdzielczość ekranu podczas pracy z Superbase jest stała, łatwo przewidzieć, że różne obrazy mogą zajmować na ekranie różną powierzchnię. Aby temu zapobiec, system wyposażono w dwa mechanizmy obronne. Pierwszym z nich jest automatyczne przycinanie obrazka do rozmiarów zdefiniowanych w programie Form Designer. Niestety, wadą takiego rozwiązania jest to, że na ekranie widać tylko część obrazka, reszta jest "obcięta". Drugim mechanizmem obronnym jest przeskalowanie grafiki do rozmiarów zdefiniowanych podczas edycji formularza. Mechanizm ten pozwala na oglądanie całej grafiki (tracimy oczywiście na rozdzielczości). Taka operacja będzie wykonywana tylko wtedy, gdy ustawimy (włączymy) dla pola zewnętrznego, zawierającego grafikę, atrybut sygnalizowany przez znajdującą się przy tym opisie ikonę.



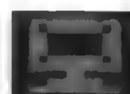
Kiedy wybierzemy gadżet $ podczas tworzenia pola zawierającego definicje kalkulacji, spowodujemy, że wyniki obliczeń będą pokazywane z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku. Wyjątkiem są obliczenia dające wyniki o długości krótszej od 4 znaków. W tym przypadku wynik obliczeń będzie wyświetlony jako liczba całkowita.



Natomiast gadżet R pozwala na zabezpieczenie danych przed zmianami. Wszystkie elementy (najczęściej pola z baz danych) formularza obdarzone tym atrybutem będzie można tylko odczytywać, aby tego dokonać należy wcisnąć gadżet przed stworzeniem elementu lub po jego zaznaczeniu (w przypadku obiektów istniejących).



Przy pomocy tego gadżetu możemy ustalić do jakiego marginesu ma zostać dosunięty tekst wewnątrz pola. Można także dane ustawić centralnie. Standardowo jest ustawione dosuwanie do lewego marginesu.



Zadaniem tego gadżetu jest uniemożliwienie drukowania niektórych pól. Elementy formularza z włączonym atrybutem Display Only, jak sama nazwa wskazuje, mogą być jedynie wyświetlane na ekranie. Sposób posługiwania się tą funkcją Form Designera jest identyczny jak w przypadku atrybutu Read Only.

**Menu "Page"**

Bardzo ciekawą cechą formularza Superbase jest to, że może on być wielostronicowy. Umożliwia to np. pokazanie większej ilości danych, niż wynikałoby to z powierzchni ekranu. Wystarczy, że stworzymy wielostronicowy formularz. Poruszanie się pomiędzy jego kolejnymi stronami umożliwia nam panel w Superbase, a konkretnie ikona z dwiema strzałkami (jedna skierowana w dół, druga w górę). A oto kolejne pozycje tego menu:

***a). New*** - służy do dokładania nowych stron do już istniejącego formularza.

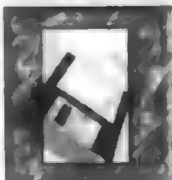
***b). Open*** - pozwala na otwarcie strony formularza do edycji.

***c). Save*** - zapisuje aktualnie edytowaną stronę formularza na dysk, jako osobny plik, pod podaną nazwą.

***d). Remove*** - usunięcie z dysku pliku zawierającego definicje pojedynczej strony formularza.

***e). Setup*** - dopasowania rozmiarów formularzy do możliwości drukarki lub zmiany wielkości strony formularza. Funkcja ta przydaje się pracującym na ekranie Workbencha w trybie Overscan (część ekranu jest czarna). Aby dopasować rozmiary formularza i papieru należy:

- wybrać funkcję Printer Setup z menu "File" i ustawić żądany rozmiar papieru (jeżeli papier okaże się mniejszy od aktualnie ustawionej wielkości formularza, to na ekranie pojawi się przerywana linia pokazująca do jakiej wielkości należy zmniejszyć obszar pracy);
- wybrać funkcję Setup z menu "Page", okno dialogowe, kóre pojawi się na ekranie będzie zawierało aktualny rozmiar formularza (górne okienko) oraz wielkość strony papieru w drukarce (dolne okienko).
- zmienić w górnych okienkach rozmiar formularza tak, aby był mniejszy lub równy wielkości strony.






Jeżeli jest już gotowy formularz, ■ nie tworzymy go od podstaw, dopasowanie formularza do formy polega jedynie na wybraniu gadżetu Match.

Natomiast po zmianie rozmiarów obszaru roboczego klikniemy na OK, Form Designer sprawdzi, czy wszystkie dotychczas stworzone elementy formularza mieszczą się na nim po zmianie rozmiaru. Jeśli weryfikacja przebiegnie niepomyślnie należy przesunąć "wystające" elementy.

***f). Hierarchy*** - wszystkie elementy formularza są wyświetlane na ekranie z zachowaniem pewnej hierarchii. Pewne typy objektów będą zawsze na pierwszym planie, inne natomiast zasłonięte. Standardowo ustawiona jest następująca kolejność obiektów:

- *Areas* - wypełnione prostokąty.
- *Boxes* - prostokąty.
- *Lines* - linie.
- *Images* - grafika.
- *Text* - teksty.
- *Fields* - pola.
- *Commands* - komendy.
- *Calculations* - kalkulacje.
- *Functions* - funkcje.

Im niżej znajduje się dany obiekt na tej liście tym jest ważniejszy. I tak na przykład pola będą zasłaniały wszystkie inne elementy wykorzystane do stworzenia formularza.

Funkcja Hierarchy z menu "Page" służy do dokonywania zmian w tej liście ważności. Aby zmienić priorytet któregokolwiek z elemenów formularza, należy wskazać w okienku, które pojawi się po wybraniu opisywanej opcji z menu, ■ następnie tą samą metodą wybrać element w miejscu, do którego ma zostać przeniesiony.

Lista priorytetów jest zapisywana dla każdego formularza osobno, co więcej, każda strona w tym formularzu może posiadać własną listę.

***g) Clear*** - funkcja usuwa wszystkie elementy tworzonego formularza.

***h) Erase*** - kolejna opcja menu "Page", która pozwala usunąć z wielostronicowego formularza aktualnie edytowaną stronę.

***I) Next*** - wybranie następnej strony formularza.

***j). Previous*** - powrót do poprzedniej strony.

***k). Go To*** - dowolny wybór strony do edycji przez wpisanie jej numeru do okna dialogowego wywoływanego tą komendą.

**Menu "Define"**

***a). Font*** - wszystkie elementy pola, w których zawarte są jakiekolwiek teksty (pola, komendy, kalkulacje, ...) mogą posiadać zdefiniowaną osobno czcionkę. Ta funkcja menu "Define" pozwala ■■ wybór kroju pisma stosowanego do wyświetlania danego elementu. Metoda wyboru czcionki i jej rozmiarów jest podobna do stosowanej w edytorach tekstu. Wątpliwości może budzić sposób zmiany stosowanego kroju pisma w elementach, które na formularzu zostały juz umieszczone.



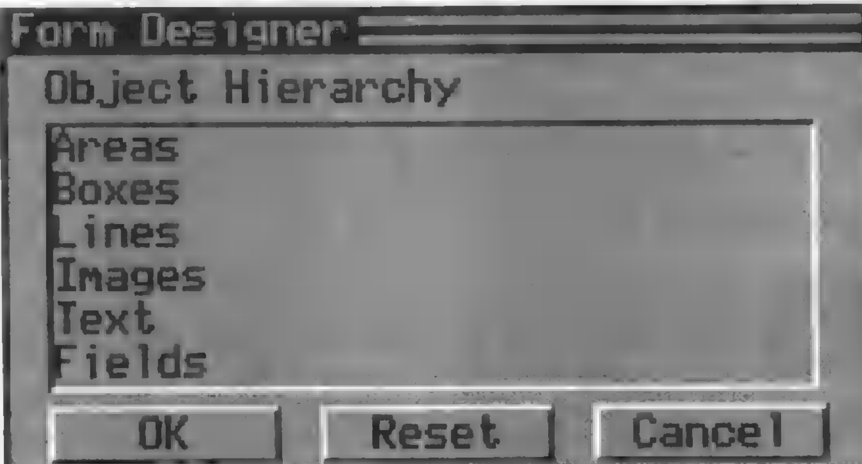

Otóż, aby dokonać zmiany czcionki w takim obiekcie, należy go przedtem "wybrać" - o czym była mowa w poprzednim numerze Amigowca. Należy także zaznaczyć, że w przypadku korzystania z formularza na innym komputerze, niż ten, ■■ którym został stworzony, konieczne jest sprawdzenie, czy zestaw czcionek wykorzystany do jego stworzenia jest dostępny na obu komputerach. Jeżeli nie spełnimy tego warunku, Superbase podmieni czcionkę niedostępną na systemową (topaz). Dla polskich użytkowników Superbase mam także smutną wiadomość, że program ten nie potrafi obsługiwać polskich znaków (jak narazie). Są one usuwane lub zamieniane na inne podczas procesu zapisu danych na dysk (dane zawarte w polach).

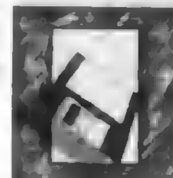
***b.) SB File Link*** - czasami zdarza się, że stworzony formularz operuje na kilku bazach jednocześnie. Taka sytuacja zachodzi najczęściej podczas próby stworzenia bazy relacyjnej. Tworzenie takiej bazy jest w Superbase operacją stosunkowo prostą. Wystarczy skorzystać z Form Designera. Po umieszczeniu ■■ ekranie wszystkich potrzebnych pól wybieramy z menu Define opisywaną funkcję. Teraz należy wykonać następujące czynności:

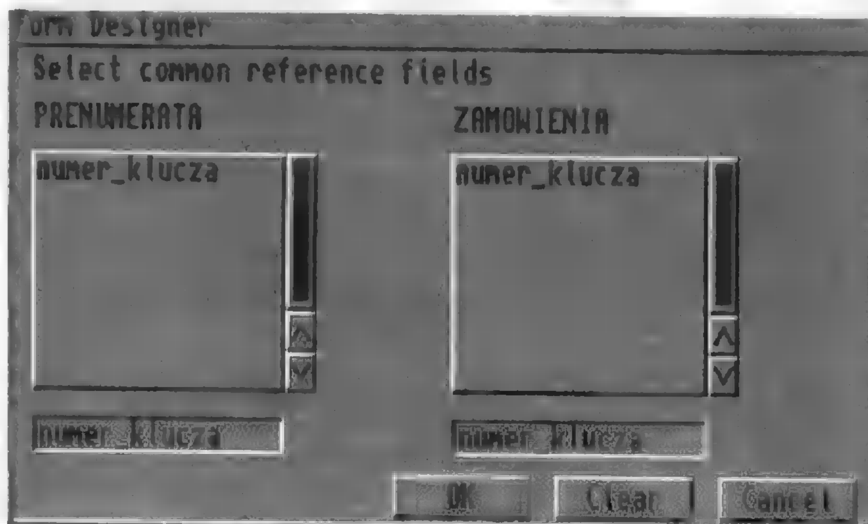
- wybieramy bazę główną, po prawej stronie ekranu powinien pojawić się prostokąt z wpisaną w środek nazwą pliku. Baza główna wraz ■■ zbiorami danych z nią połączonymi, tworzy bazę relacyjną, wybierając teraz jakikolwiek rekord z bazy głównej powodujemy jednoczesne automatyczne wyszukanie w bocznych bazach, rekordów, które mu odpowiadają. Następuje to według podanego klucza. Klucz ten zbudowany jest w oparciu ■ zasadę równej zawartości pojedynczego pola w bazie głównej i bocznej.

Jak stworzyć taki system baz i sterujące nim klucze, dowiemy się śledząc kolejne kroki tego algorytmu:

- wybieramy pierwszą z baz bocznych.








- teraz zaznaczamy prostokąt z nazwą bazy głównej,

- w oknie dialogowym wybieramy jedno pole z bazy głównej oraz jedno z bocznej, które ma służyć do połączenia obu zbiorów;

- jeżeli masz więcej baz do połączenia, powtarzaj dwa ostatnie kroki.

Jeżeli konieczne będzie poprawienie definicji klucza, należy wybrać bazę boczną, dla której chcemy go zmienić i wprowadzić we wspomniane poprzednio okno dialogowe nowe nazwy pól.

*c). **Data entry order*** - każde z pól wprowadzonych do formularza oraz zdefiniowanych w nim komend, funkcji, kalkulacji - posiada numer, który określa kolejność wprowadzania danych. Ten porządek możemy zmienić korzystając z tej funkcji. Po jej wybraniu, w miejscu nazw pól (i innych elementów formularza służących do edycji danych) pojawi się opisywana numeracja. Następnie zastanówmy się, czy chcemy aktualnie zdefiniowaną kolejność wyzerować (tj. kolejność wprowadzania danych będzie taka sama jak kolejność, w której umieszczaliśmy poszczególne elementy formularza na ekranie). Jeżeli zdecydujemy się na ten krok, będziemy mogli zdefiniować nową kolejność danych. Wykonujemy to, wybierając kolejno poszczególne pola, zaczynając od tego, które ma być pierwsze, a kończąc na ostatnim. Analogicznie zmieniamy wszystkie elementy formularza, czasami konieczne jest jednak dokonanie zmian tylko dla niektórych obiektów.

W tym przypadku postępujemy nieco inaczej:

- wybieramy funkcje Data Entry Order;

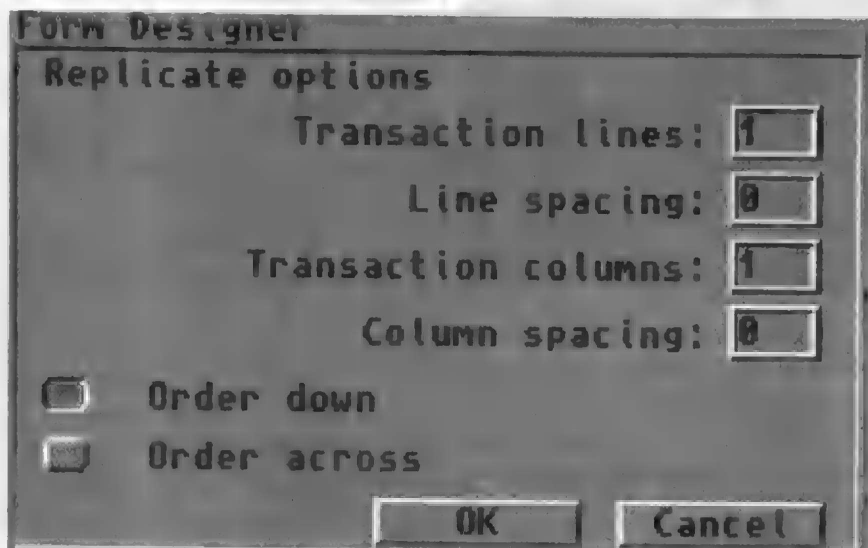
- odmiennie niż poprzednio, nie zerujemy kolejności wprowadzania danych;

- według numeracji wybieramy element poprzedzający ten, od którego rozpoczynają się zmiany;

- zmieniamy kolejność następnych elementów.

*d). **Transition Lines*** - podczas pracy z relacyjnymi bazami danych, często mamy do czynienia z sytuacją, w której jednemu rekordowi w głównej bazie danych odpowiada kilka rekordów w bazie bocznej. Powstaje więc problem jednoczesnego wyświetlenia wszystkich danych w formie tabelki. Rozwiązanie tego problemu polega na wykorzystaniu opisywanej funkcji.

Przystępując do zdefiniowania tabelki należy na ekranie formularza umieścić wszystkie interesujące nas pola (najlepiej będzie, jeśli umieścimy je w jednej linii). Następnie zaznaczamy wszystkie pola i wybieramy funkcję Transition Lines z menu "Define". Na ekranie pojawi się okno dialogowe, w którym należy kolejno wprowadzić, ile razy chcemy powielić zaznaczone pola, jaka odległość w pionie ma dzielić kolejne kopie oraz jaka powinna być odległość pomiędzy poszczególnymi wierszami i kolumnami. Po kliknięciu na OK zaznaczone pola zostaną zamienione w blok, w którym od tej chwili każda kolumna pól będzie traktowana przez Form Designer jako pojedynczy obiekt. Funkcję Transition Lines można wykorzystać podczas tworzenia formularza tylko raz.

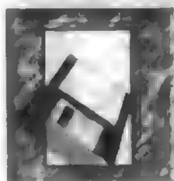


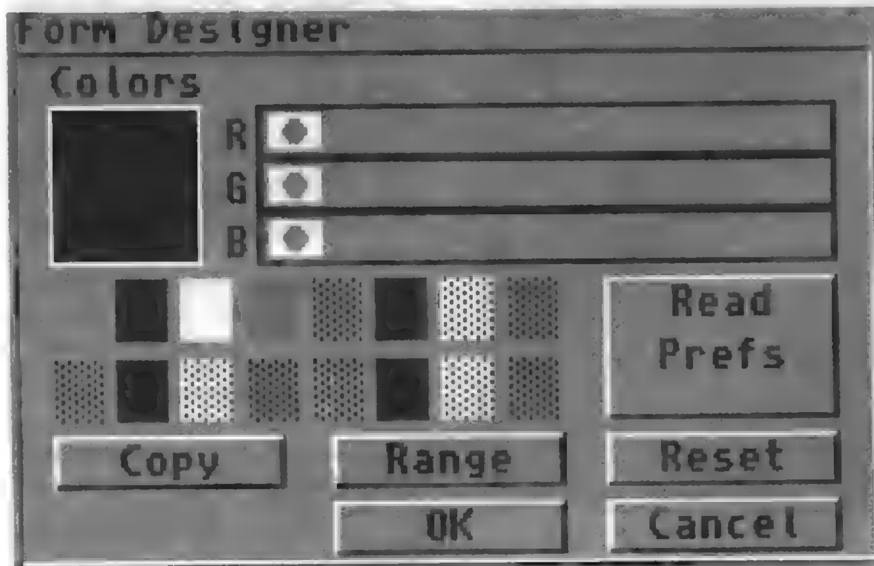

*e). **Color Palette*** - ta funkcja menu "Define" pozwala na zdefiniowanie kolorów używanych do tworzenia formularza.

*f). **Resolution*** - ustalamy rozdzielczości ekranu, a także dostępną ilość kolorów. Posiadaczom tylko 1 MB pamięci RAM proponuję nie korzystać z trybu Interlace oraz nie tworzyć formularzy o większej od ośmiu ilości kolorów.

**Menu "Report"**

Służy ono do definiowania kształtu i sposobu odwzorowania danych, które






mają być wydrukowane na papierze. Czasami bowiem wydrukowanie dokładnej kopii formularza ekranowego na drukarce nie jest konieczne. Wtedy właśnie należy skorzystać z tego menu Form Designera. Pozwala ono na zdefiniowanie raportu dla drukarki, składającego się tylko z tekstów oraz zawartości pól baz danych. Menu "Report" jest standardowo nieaktywne. Jego uruchomienie następuje tylko w dwóch przypadkach:

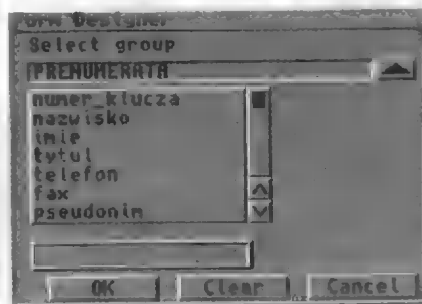
- wczytamy z dysku (Open Form) wcześniej stworzony raport;
- wybierzemy z menu "Project" funkcję New, następnie otworzymy bazę danych (Open SB File). Zaznaczając teraz którąkolwiek funkcję z menu "Report" uzyskamy na ekranie prostokątny obszar opisany nagłówkiem będącym nazwą wybranej pozycji z menu. Każdy z takich prostokątów definiuje pewien obszar wydruku oraz każdy z tych obszarów może być usunięty z raportu przez jego zaznaczenie i użycie funkcji Clear z menu "Edit". Cały raport może być zdefiniowany tylko przy użyciu jednej czcionki i może zawierać takie obiekty: teksty, pola, kalkulacje oraz funkcje.

***a). Heading*** - nagłówek, wszystko, cokolwiek umieścimy w wnętrzu obszaru, który pojawi się na ekranie po wybraniu tej opcji, będzie traktowane jako nagłówek, generowany na początku każdej pojedynczej strony raportu.

***b). Select*** - tworzy w raporcie obszar, który stanowi "ciało" raportu. W tym właśnie obszarze należy umieścić nazwy wszystkich pól, które powinny się znaleźć na wydruku.

***c). Footing*** - stopka, jak w przypadku nagłówka, jest to stały element strony. Różni się od niego tym, że zawsze występuje na końcu każdej strony.

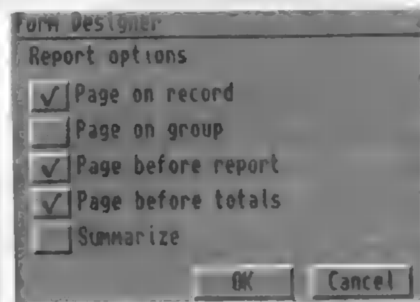
***d). Group*** - tworzy na ekranie dwa dodatkowe obszary (po każdym wywołaniu). Korzystamy z tej funkcji wtedy, gdy zajdzie potrzeba stworzenia raportu z bazy relacyjnej. Po wywołaniu funkcji Group, należy wskazać w spisie pól bazy głównej to jedno pole spośród wymienionych, które ma posłużyć za element porządkujący oraz zaznaczyć zawartość obszaru Select (pole to zostanie umieszczone w obszarze Before Group).




Wydruk raportu z wykorzystaniem funkcji Group wygląda w ten sposób, że przesuwając się po kolejnych rekordach bazy głównej, Superbase wyszukuje jednocześnie odpowiadające mu rekordy z baz bocznych i dane z nich przesyła do drukarki. Każdy kolejny rekord w bazie głównej wraz z danymi z pozostałych baz - stanowi osobną grupę. Obszar Before Group wykorzystywany jest najczęściej do wykonania nagłówka oraz zawiera pola bazy głównej. Obszar After Group jest miejscem, w którym umieszcza się wszystkie funkcje, służące do wykonywania podsumowań danych zawartych w grupie (patrz FNC).

***e). Global*** - łączy w sobie operacje wykonywane przez funkcje Select i Group.

***f). Options*** - po wywołaniu tej funkcji, na ekranie pojawi się okno dialogowe, pozwalające na uruchomienie dodatkowych operacji wykonywanych przez drukarkę, podczas drukowania raportu.




Poszczególne pozycje posiadają następujące znaczenie:

*Page on Record* - wysuwa stronę z drukarki po każdym wydrukowanym rekordzie.

*Page on Group* - wysuwa stronę z drukarki po każdej wydrukowanej grupie.

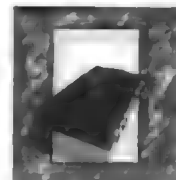
*Page before Report* - powoduje wydrukowanie jednej kartki zawierającej tylko nagłówek.

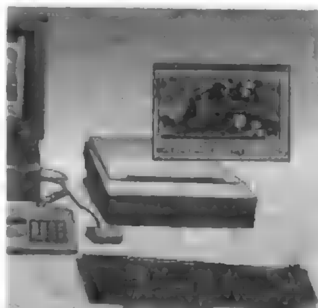
*Page before Totals* - wydrukowanie danych zbiorczych z całego raportu na osobnej kartce.

*Summarize* - raport zostaje wydrukowany w formie skróconej, zawierającej jedynie podsumowanie zawartości poszczególnych rekordów.

***g). Test*** - pozwala na wykonanie wydruku sprawdzającego projekt raportu.

I to już wszystko na temat programu Form Designer for Superbase Professional 4. To znaczy wszystko, co moim zdaniem powinien wiedzieć początkujący użytkownik tego programu. Oczywiście, żadna tego rodzaju publikacja nie zastąpi pełnej oryginalnej instrukcji lub książki. ❑





# SCANnex

[illegible]

**SCANnex jest profesjonalnym systemem obróbki danych graficznych dla potrzeb DTP, zawierającym zarówno sprzęt, jak i oprogramowanie. Cały komplet jest produkowany przez niemiecką firmę - FEET Systems 8 Service. Część sprzętowa składa się ze skanera o wybranej rozdzielczości: 300, 600 i 800 dpi, digitalizującego obrazy w 24-bitowej skali kolorów i specjalnego kontrolera SCSI. Podane rozdzielczości, nie są uzyskiwane metodą ekstrapolacji, jak na przykład w skanerze Epson GT-6000, lecz rzeczywiście odczytywane.**

Komunikacja skanera z komputerem odbywa się przez SCSI Host-Adapter, który jest umieszczony na karcie standardu ZORRO II, co pozwala na pełną współpracę z komputerami Amiga 2000, 3000 i 4000. Po bliższych oględzinach kontrolera daje się zauważyć niezwykłą staranność jego wykonania i dbałość konstruktorów o niezawodność pracy urządzenia. Wszystkie ścieżki doprowadzające napięcia do układów specjalizowanych są stabilizowane kondensatorami blokującymi. Znajdujące się na tzw. blaszce gniazdo SCSI ma nietypowy wygląd, nie jest to bowiem zwykłe gniazdo SUB-MIN-D, lecz zbliżone do standardu CENTRONICS.

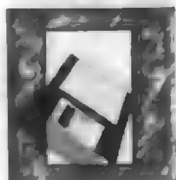
Kontroler pozwala na transmisję danych z maksymalną prędkością 3 MB/sek (Amiga 2000), ale jest to tylko wartość teoretyczna. w praktyce, nie da się jej osiągnąć, ze względu na to, że nie skonstruowano jeszcze na świecie skanera odczytującego dane ze zbliżoną choćby prędkością.

Powstaje w tym miejscu pytanie, dlaczego [illegible] ogóle [illegible] zestawie znajduje się ten kontroler. Przecież zwykły kontroler SCSI może obsługiwać do siedmiu urządzeń i z pewnością poradziłby sobie zarówno z obsługą skanera, jak i zapisem danych na dysku twardym. Podstawową przyczyną zastosowania takiego rozwiązania technicznego są wcześniejsze przykre doświadczenia projektantów systemu, które nauczyły ich, że standard SCSI nie dla każdego producenta oznacza to samo, czyli krótko mówiąc, nie każde urządzenie bez problemów pracuje z danym kontrolerem. Poza tym, SCANnex zakłada istnienie drugiego kontrolera obsługującego twardy dysk. Takie rozwiązanie umożliwia zastosowanie metody wczytywania danych "Slide-Scanning", czyli odczyt każdej barwy składowej podczas jednego przebiegu głowicy, bez jej zatrzymywania i jednoczesnego zapisu danych na dysku twardym. Zapobiega to powstawaniu drgań i wibracji, które są nie do uniknięcia w dotychczas stosowanych typach skanerów (na przykład EPSON GT-6000). Bezpośredni dostęp do pamięci obu kontrolerów pozwala [illegible] uniknięcie powyższych niedogodności, a natychmiastowy transfer danych umożliwia odczytanie obrazu formatu A4 w rozdzielczości 800 dpi przez komputerze [illegible] jedynie 2 MB pamięci RAM i to bez korzystania z pamięci wirtualnej [illegible] dysku twardym! Przetworzenie strony formatu A4 w 16,8 mln barw nie trwa dłużej niż 3 minuty!

Naturalnie w skład całego zestawu wchodzi również oprogramowanie, umożliwiające jego obsługę i późniejszą obróbkę. Doskonałe algorytmy dopasowują paletę barw do zdigitalizowanych obrazów w sposób lepszy niż czyni to Art Department Professional, chociaż w profesjonalnych zastosowaniach nie [illegible] to wielkiego znaczenia, gdyż użycie 24-bitowej karty graficznej jest wtedy konieczne. Producent zapowiada w najbliższej przyszłości nową wersję oprogramowania, wykorzystującą możliwości kart graficznych TIGA (Commodore) oraz IMPACT VISION (GVP). Oprogramowanie to doskonale współpracuje z Arexxem, co pozwala [illegible] daleko posuniętą automatyzację obróbki danych. Natomiast program sterujący samym przebiegiem skanowania, posiada wiele pożytecznych opcji, pozwalających na korektę skanowanego obrazu podczas samego odczytu. I tak regulować można: natężenie każdej z barw składowych, jej jasność, kontrast i czas naświetlania elementów światłoczułych w głowicy skanera.

Cały zestaw umożliwia pełną rozbudowę systemu. Skaner posiada przelotowe złącze SCSI-BUS, które pozwala na podłączenie dalszych urządzeń tego standardu do kontrolera. Przygotowywa[illegible] ciągle przez producenta oprogramowanie, umożliwi wkrótce rozszerzenie systemu o drukarkę termiczną firmy Mannesmann-Tally MT-7400. Tak wyposażona Amiga może z powodzeniem odgrywać rolę kolorowej kopiarki, o jakości przetwarzania nie ustępującej wyspecjalizowanym urządzeniom przeznaczonym wyłącznie do tego celu.

SCANnex jest atrakcyjną ofertą dla wszystkich użytkowników Amigi, wykorzystujących ten komputer w zestawach Desktop Publishing. Cena całego kompletu (skaner, kontroler, oprogramowanie) wynosi od 3000 do 5000 DM (w zależności od rozdzielczości skanera). ❑



# CED

Tomasz Kokoszczynski

**Cygnus Edytor jest programem znanym od dawna, publikowanym przez ASDG Inc. Jak każdy dobry program zadziwia prostotą, ale jednocześnie jest rozbudowany do granic możliwości. W każdej, kolejnej wersji programu widać niesamowitą dbałość o szczegóły, które tak wiele znaczą w edycji tekstów. Uważam, że jest to najlepszy edytor tekstu, jaki kiedykolwiek powstał na komputery Amiga!**

Program idealnie się nadaje do pisania prostych (to nie znaczy krótkich) tekstów. Mogą to być zarówno listy, jak i artykuły do gazety. Przy pomocy tego programu udało mi się napisać kilka rozdziałów książki i jakby przy okazji, wykorzystując ARexxa, stworzyć do niej index.

Zanim jednak przystąpię do opisu, krótka dygresja. Program jest tylko i wyłącznie edytorem tekstu, i nie należy go porównywać z wyspecjalizowanymi programami, należącymi do rodziny procesorów tekstu. To mniej więcej tak, jakby tę samą miarę przykładać do samolotu i samochodu. Niby i to, i to posuwa się do przodu...

Dla wyjaśnienia dodam, że procesory tekstu pozwalają wprowadzany tekst ukształtować w gotową formę listu, pracy dyplomowej z ponumerowanymi stronami, podania, artykułu z rysunkami lub tabelami. Procesory tekstu są stopniem pośrednim pomiędzy zwykłymi edytorami, do których należy CED, a programami DTP takimi jak na przykład Professional Page, przy pomocy którego składane są AMIGOWIEC i ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH.

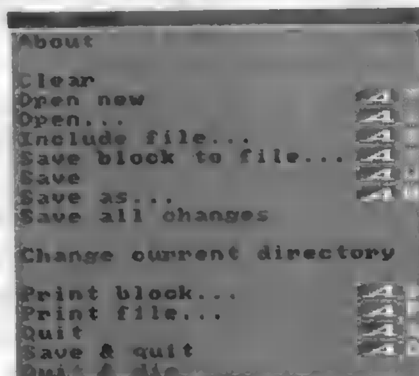
**Do czego służy CED, czyli pod skrzydłami łabędzia *).**

Przy pomocy CEDa można napisać praktycznie każdy tekst. Im dłuższy tym lepiej. CED nie zna ograniczeń objętości tekstu - jedynym ograniczeniem (poza inwencją twórczą) jest pamięć komputera lub pojemność dysku, na którym tekst zapisujemy. Bardzo istotne przy dłuższych tekstach są funkcje pozwalające wyszukać określony ciąg znaków lub zaznaczyć odpowiednie miejsce w tekście. CED nie zawodzi też programistów - przy pomocy kombinacji klawiszy Shift+Return (lub klawisza Return) można wykonywać niezbędne wcięcia. Oprócz pisania tekstów, CED jest idealnym programem do obróbki tekstów i to szczególnie tych, które zawierają całą masę przeróżnych znaków kontrolnych.

**Wczytać i zapisać.**

Po wgraniu programu możemy natychmiast przejść do pisania w nim tekstów. Jednak "czasami" zależy nam na ich zapisaniu, a potem ponownym wczytaniu do wykonania poprawek. Do tego celu służą niektóre funkcje z pierwszego menu, licząc od lewej.

**Menu "Project".**




*Clear* - kasuje zawartość ekranu, program pyta, czy aby na pewno, chcemy stracić tekst znajdujący się na ekranie (tudzież zmiany w nim poczynione).

*Open new* - otwiera nowe okno.

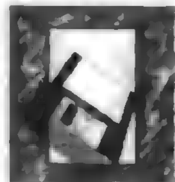
*Open...* - wczytuje (otwiera) tekst.

Przy wczytywaniu pojawia się specyficzny requester, korzystający ze specjalnej biblioteki: req.library, którą można również wykorzystać we własnych programach - czekamy na Wasze programiki, które to robią.

Wystarczy teraz wybrać odpowiednie urządzenie, wyszukać odpowiedni katalog i dwa razy kliknąć na nazwę pliku. Liczba obok nazwy to wielkość pliku w bajtach. Czasami warto odświeżyć wskazania wybierając "Get Dir". Jeśli nie chcemy, by wszystkie pliki były wyświetlane, wstawiamy odpowiednie wzorce w pola: Show (pokaż) i Hide (schowaj) - gwiazdka zastępuje część nazwy.

*Include file...* - dołącza do obecnego tekstu, w miejscu na którym stoi kursor, nowy tekst (z wybranego pliku).

*Save block to file...* - zgrywa blok zawarty w buforze jako oddzielny tekst.



*Save* - zapisuje tekst pod bieżącą nazwą, jeśli tej nazwy nie ma ("New") podsuwa nam requester do jej wybrania (wpisania).

Uwaga: Program nie pyta nas, czy chcemy zapisać plik - tracimy bezpowrotnie poprzedni plik.

*Save as...* - nagrywa plik pod nową nazwą.

*Save all changes* - nagrywa wszystkie pliki, w których został zmieniony tekst (w takim pliku na belce widnieje gwiazdka - o ile włączona jest odpowiednia opcja).

*Change Current Directory* - nie dotyczy plików tekstowych, zmienia aktualny katalog dysku dla komend DOSa i/lub AREXXa.

*Print Block* - drukuje blok (zapisuje go na kartce).

*Print File* - drukuje plik (też forma zapisu).

W momencie wywołania opcji drukowania, pojawi się requester podobny jak ten do zgrywania plików. Dzięki niemu możemy wydrukować plik zarówno na dysk, jak i do portu prt:, który jest właściwym portem drukarki. Po wciśnięciu klawisza Return pojawi się prostokąt, w którym będziemy mogli ustalić lewy margines (liczba w okienku), jak i zamienić w wydruku tabulatory na spacje, czy też na odwrót.

Uwaga: To czy drukują się nam polskie litery widoczne na ekranie, czy też nie, nie zależy od programu o nazwie CED! Jest to wyłączna "zasługa" przerobionego drivera (sterownika drukarki). Drivery oryginalne nie uwzględniają polskich liter. Tak na marginesie, to właśnie o to rozbija się problem ogonków - czytaj artykuł "Polacy nie gęsi" z nr 10-11/92 AMIGOWCA.

Do pełnego opisu pierwszego menu zostały nam jeszcze 4 funkcje:

*About* - pokazuje do kogo należą prawa autorskie i z którą wersją programu mamy do czynienia. Opisuję tutaj wersję 2.12. Dopiero ta wersja prawidłowo współpracuje z polskimi znakami diakrytycznymi.

*Quit* - wyjście z programu.

*Save And Quit* - zapisanie i wyjście.

*Quit And Die* - zapisanie i skasowanie programu z pamięci komputera.

CED ma możliwość "chowania się" w pamięci komputera. Wystarczy wyjść z programu (przedtem jednak należy zaktywizować opcję "HOT-Start enabled"). Powtórne przywołanie programu odbywa się za pomocą jednoczesnego wciśnięcia kombinacji klawiszy Alt+Shift+Return, zaś dla jego wymazania z pamięci, należy wcisnąć Ctrl+Alt+Shift+Return. Ostatnio wyświetlany tekst nie będzie zachowany.

**Środowisko, czyli preferencje.**

CED podobnie jak inne dobre programy (patrz Directory Opus) pozwala nam na dostosowanie swojego wyglądu do naszych potrzeb. Celowi temu służy drugie menu składające się z 3 części. Dokonane tu zmiany w ustawieniu parametrów można nagrać i będą one automatycznie wczytywane przy uruchomieniu programu. Mało tego, można stworzyć różne rodzaje wyglądu CEDa i w zależności od tego, czy przy starcie wczytamy zwykły tekst, czy na przykład tekst zakończony przyrostkiem ".c", wczytają się nam różne preferencje. W pierwszym przypadku będzie to plik:

*Ceddefaults* lub *Ceddefaults.txt* (zależnie od tego, czy tekst ma przyrostek .txt, czy nie).

Natomiast w drugim przypadku: *Ceddefaults.c*

Jeśli nie wczytujemy przy starcie żadnego tekstu, zostaną wczytane preferencje z pliku Ceddefaults. Oprócz normalnych preferencji, które za chwilę omówimy, CED ma możliwość przesuwania całego ekranu i dostosowania go do ustawienia monitora. Jest to ingerencja w preferencje systemowe. Aby tego dokonać należy wcisnąć i przytrzymać klawisze Ctrl+Shift i teraz operując klawiszami kursora odpowiednio ustawić ekran.

Dla wielu z Was być może ciekawą niespodzianką będzie znikanie kursora myszy w momencie pisania tekstu.

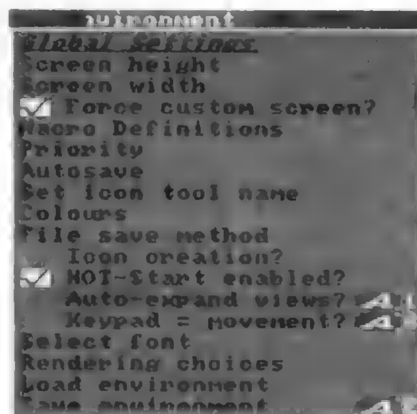
**Menu "Environment".**

***a). Submenu "Global Settings":***

*Screen Height* - wysokość ekranu (od 256 do 1000 pikseli przy specjalnym monitorze lub w trybie Interlace).

*Screen Width* - szerokość ekranu (od 640 do 800 pikseli przy specjalnym monitorze).

*Force Custom Screen* - gdy opcja jest włączona, CED pojawi się jako




oddzielny ekran, jeśli wyłączona, wówczas pojawi się w postaci okna na WorkBenchu.

*Macros/Key Definitions* - definiowanie różnego rodzaju sekwencji komend CEDa, może również służyć do symulacji innych edytorów (na oryginalnym dysku znajduje się makro-instrukcja pozwalająca naśladować edytor MicroEmacs)

*Priority* - możliwość modyfikacji priorytetu programu od -9 do 9, w celu uzyskania większego czasowego dostępu do procesora (rzecz jasna, kosztem innych programów); opcja Inherit powoduje takie ustawienie priorytetu, jakie było przy uruchomieniu programu.

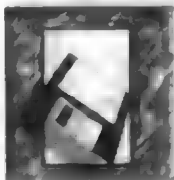
*Autosave* - automatyczne zgrywanie pliku na dysk po dowolnie ustawionym czasie, przed zgraniem nastąpi jednak zapytanie, czy faktycznie chcemy zgrać plik, czy też jeszcze poczekamy.

*Set Icon Tool Name* - nazwa jaka ma być wstawiona do ikony, którą tworzy CED (wraz z plikiem) tak, aby po jej dwukrotnym kliknięciu uruchomił się CED i został wczytany tekst.

*Change Colors* - ustawienie kolorów programu.

*File Save Method* - rodzaj zapisywania pliku na plik o tej samej nazwie (bezpośredni, z wytworzeniem między-pliku, z utworzeniem pliku z







przyrostkiem ".bak") - obojętnie jaki tryb wybierzemy, zawsze program zada nam pytanie, czy faktycznie chcemy skasować dany plik - jedynym wyjątkiem jest opcja "Save".

*Icon Creation* - gdy opcja jest włączona, tekst zostaje nagrany wraz z ikoną.

*HOT Start* - przy wyjściu z CEDa program chowa się w pamięci. wywołanie następuje poprzez klawisze Alt+Shift+Return.

*Auto-Expand Views* - automatyczne rozszerzanie poszczególnych okien CEDa.

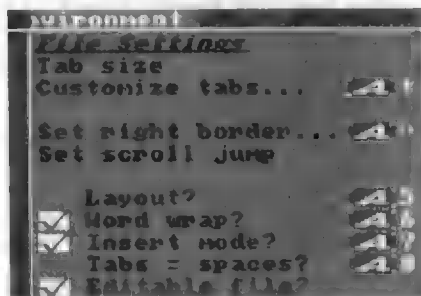
*Keypad = Movement* - klawiatura numeryczna zmienia się w klawiaturę ruchu kursora (góra, dół, skoki, itp).

*Select font* - umożliwia wybór dowolnej proporcjonalnej czcionki, dzięki tej funkcji wystarczy odpowiednio ustawić litery w czcionce, podstawić odpowiednią klawiaturę i już możemy pisać w dowolnym 'standardzie' (nieoznacza to jeszcze możliwości drukowania - do tego jest potrzebny odpowiedni driver).

*Rendering choices* - funkcja zmieniająca system przewijania ekranu: "custom scrolling" jest opcją najszybszą, ale czasami zdarza się, że koliduje ona z innymi programami - w takim przypadku należy użyć opcji "system scrolling".

*Load And Save Environment* - ładowanie i zapisywanie preferencji w pliku o nazwie wczytywanej oryginalnie (Ceddefaults) lub dowolnie wybranej.

***b). Submenu "File Settings":***




*Tab Size* - wielkość tabulatora, najbardziej spotykana to 3 znaki.

*Customize Tabs* - zmiana ustawienia tabulatorów w gotowym tekście, umożliwia przesuwanie całych kolumn i odpowiednie dostosowywanie tabulatorów.

*Set Right Border* - ustawianie prawej granicy załamywania się tekstu (przydatne przy pisaniu węższych tekstów - np. ściąg).

*Set Scroll Jump* - ustawienie skoku przesuwania ekranu.

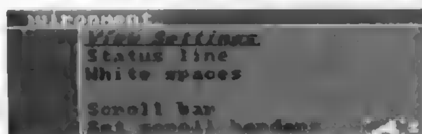
*Layout* - cały obszar tekstu zostanie domyślnie wypełniony spacjami, funkcja umożliwia poruszanie się kursorem po całym ekranie.

*Word Wrap* - gdy opcja jest włączona nastąpi automatyczne przenoszenie wyrazów do nowej linii, z prawego marginesu, wyznaczonego przy użyciu funkcji "Set Right Border".

*Insert Mode* - tryb wstawiania lub nadpisywania.

*Tabs = Spaces* - zamiana tabulatorów na równoważną im ilość spacji (nie stosować w tekstach nadsyłanych do redakcji!).

***c). Submenu "View Settings":***




*Status Line* - ustalamy co ma wskazywać belka górna (zmiany zaznaczane gwiazdką, wartość ASCII znaku na którym stoi kursor, kolejne strony itp.).

*White Spaces* - uwidacznia na ekranie tzw. znaki białe.

*Scroll Bar* - ustawienie belki bocznej (wskazującej obszar zapisany, w stosunku do tego co widać na ekranie).

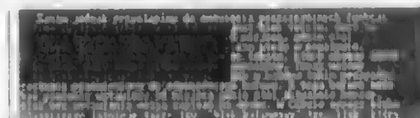
*Set Scroll Borders* - ustala obszar poza jakim ruch kursora (lub wciśnięcie LMB) spowoduje przesunięcie tekstu.

Uwaga: Pomijam tutaj menu "Special". Omówię je w dalszej kolejności.

**Wycinanki czas zacząć.**

CED dysponuje bardzo rozbudowanym systemem wycinania fragmentów tekstu, czy poszczególnych wyrazów, co pozwala nam na dowolne kształtowanie tekstu. Funkcje służące temu celowi znajdują się w menu "Cut/Paste".

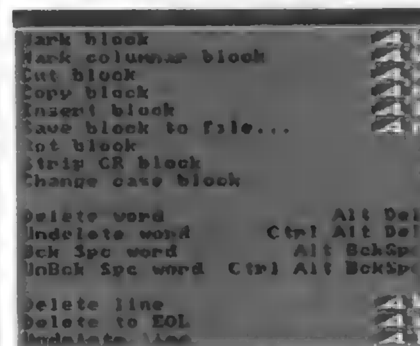
Nim jednak przystąpimy do szczegółowego omówienia tej opcji, musimy wyjaśnić sobie, co to takiego jest blok tekstu. Jest to fragment tekstu, który zaznaczamy podwójnym kliknięciem LMB (od miejsca, gdzie stoi aktualnie kursor). Tekst pojawia się nam wtedy w negatywie. Wystarczy podjechać kursorem na koniec tekstu, który chcemy uznać za blok. Cały tekst bloku będzie zaznaczony. Teraz możemy taki blok skopiować lub go wyciąć. Blok w każdym z tych przypadków zostanie przeniesiony do odpowiedniego bufora. Z tego bufora może być ponownie wstawiony, od miejsca gdzie stoi aktualnie kursor. Blok bez wstawiania można zapisać na dysku. W CEDzie oprócz bloku klasycznego istnieje także tzw. "blok kolumnowy", tzn. blok, który ogranicza się tylko do pewnego pionowego wycinka tekstu.



Jest to funkcja nie występująca praktycznie w żadnym innym popularnym edytorze tekstu. Pozwala ona na usuwanie kolumn, czy też przesuwanie całych wycinków tekstu.

Oprócz bufora, w którym mieści się blok, CED dysponuje buforami dla całych linii oraz dla słów kasowanych "do przodu" i "do tyłu".

**Menu "Cut/Paste".**




*Mark block* - zaznacz blok (w celu wybrania wielkości bloku, musimy przesunąć kursor do jego końca).

*Mark columnar block* - zaznacz blok kolumnowy.

Uwaga: jeśli nie mamy włączonej opcji "Layout?", to nie wyjdziemy kur[illegible] poza koniec linii!

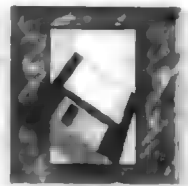
*Cut block* - wytnij zaznaczony blok.

*Copy block* - skopiuj blok do bufora.

*Insert block* - wstaw blok z bufora.

*Save block to file...* - zgraj blok jako plik.

*Rot block* - dosłownie "obróć blok" - powoduje zaszyfrowanie zaznaczonego tekstu poprzez jego obrót co trzynaście znaków; odszyfrowanie odbywa się poprzez użycie tej samej opcji.



*Strip CR block* - usuwa znaki końca linii, mające symbol ASCII 13 - tak jak to siępowszechnie stosuje w komputerach typu IBM.

*Change case block* - zamienia duże litery na małe i na odwrót.

*Delete word* - kasuje wyraz od miejsca, na którym znajduje się kursor, do przodu.

*Undelete word* - wstawia skasowany poprzednią funkcją wyraz.

*Bck Spc word* - kasuje wyraz od miejsca, na którym znajduje się kursor, do tyłu.

*UnBck Spc word* - wstawia skasowany wyraz do tyłu.

Uwaga: Za wyraz uważa się w CEDzie obszar pomiędzy dwoma spacjami lub znakami specjalnymi (tj. znakami interpunkcyjnymi, czy nawiasami). Wersja 2.12 nie traktuje polskich liter jako znaków specjalnych. Klawisz BckSpc (BackSpace), to strzałka skierowana w lewo, znajdująca się obok klawisza Del.

*Delete line* - kasowanie całej linii, na której znajduje się kursor.

*Delete to EOL* - kasowanie linii od miejsca, na którym znajduje się kursor, do jej końca.

*Undelete line* - wstawianie skasowanej linii od miejsca, na którym znajduje się kursor.

**Szukajcie a znajdziecie.**

CED umożliwia znalezienie praktycznie każdej sekwencji znaków. Po znalezieniu takiej sekwencji, można ją wymienić na inną. Sekwencję, której poszukujemy należy wpisać do specjalnego menu.



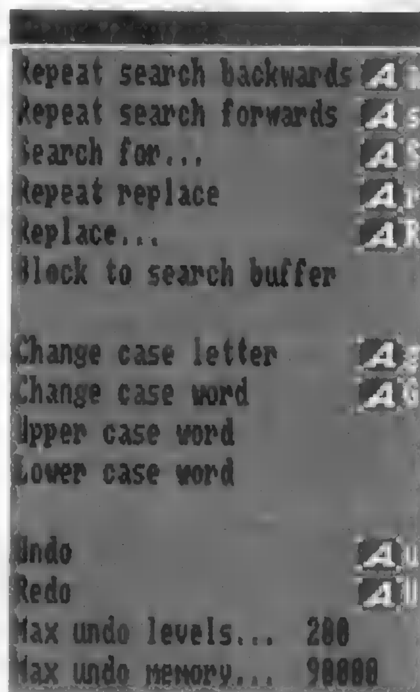
W requestrze tym, oprócz wpisywania sekwencji można ustalić:

- czy chodzi nam o litery małe lub duże, czy też jest to dla nas bez różnicy (uc == lc),
- czy gwiazdka oznacza dowolny znak (wild cards?),
- czy szukamy do tyłu, czy też do przodu (forwards?),
- czy w poszukiwanym ciągu znaków chodzi nam o oddzielne słowo (only words?), np. spróbujcie znaleźć w tekście spójnik "i", bez używania tej opcji i bez wpisywania spacji do requestru!

Niektórzy z Was zastanawiają się jak wpisać np. znak końca linii, skoro po wciśnięciu klawisza Return zaczyna się proces poszukiwania. Otóż istnieją dwie metody, aby wpisać ten znak. Pierwsza prostsza, to po prostu wciśnięcie i przytrzymanie klawisza Ctrl+J. Pojawi się literka "J" w negatywie (tutaj nazwałem ją dżejem). Druga metoda nie tylko pozwala nam na wpisanie pojedynczych liter, ale całych sekwencji: w tym celu zaznaczamy blok i kopiujemy go do bufora. Teraz wystarczy użyć opcji "Block to search buffer" z menu "Search/Repleace" i rozpocząć poszukiwania wciskając klawisze Left-Amiga+s. Teraz wystarczy wcisnąć Return. Prawda, że mało który edytor pozwoli Wam znaleźć dżeja?

Uporządkujmy teraz poszczególne funkcje poszukiwania.

**Menu "Search/Replace".**




*Repeat search backwards* - powtórz szukanie do tyłu.

*Repeat search forwards* - powtórz szukanie do przodu.

*Search for...* - szukaj ... (tego).

*Repeat replace* - powtórz wymianę sekwencji.

*Replace...* - wymień sekwencję... (na taką). Uwaga: Przy wymianie sekwencji, gwiazdka w dolnej linii pozostaje gwiazdką.

*Block to search buffer* - przenieś blok do bufora poszukiwania.

Menu "Search" jak każde inne może być sterowane z klawiatury za pomocą następujących skrótów:

*Right-Amiga+x* - kasuje nazwę.

*Right-Amiga+q* - odnowi nazwę, która była poprzednio w miejscu pojawienia się kursora.

*Shift+Lewa-Strzałka* i *Shift+Prawa-Strzałka* - spowodują przeskok kursora na początek i koniec nazwy.

W razie, gdy przyjdzie nam ochota przerwać poszukiwania można skasować nazwę i nacisnąć Return.

W menu tym istnieje również możliwość zamiany dużych liter na małe i na odwrót. Służą do tego celu następujące funkcje:

*Change case letter* - zmień jedną literę na przeciwną (dużą bądź małą).

*Change case word* - zmień litery w jednym słowie.

*Upper case word* - zmień wszystkie litery w danym słowie od miejsca, w którym stoi kursor, na duże.

*Lower case word* - jak powyżej, jedynie litery są zamieniane na małe.

**"A co czynicie zapisane będzie..."**

W menu tym dołączono jeszcze dwie niesamowite funkcje: "Undo" i "Redo". Funkcje te są wystarczającym powodem, aby używać CEDa, a nie żadnego innego edytora. Pozwalają one nie tylko na cofnięcie "ostatniego ruchu", tzn. ostatniej zmiany, czy nawet ostatnich 10 zmian. W zależności od wielkości bufora możemy nieraz praktycznie cofnąć nasz tekst od momentu, w którym się akurat znajdujemy, do poczatku jego powstania. Oryginalnie ilość cofnięć ustalona została na 200, a wielkość bufora w jakim ma się zmieścić tekst dotyczący takiego cofnięcia, to prawie 90 KB. Wyobraźcie sobie, że zmieniliście 50 wyrazów nie tak jak trzeba i teraz czeka Was ręczne wyszukiwanie i poprawianie zmian? CED oszczędzi Wam tej pracy - wystarczy wywołać opcję "Undo" (jeśli mamy dużo do "wyciśnięcia", to warto wcisnąć i przytrzymać kombinację klawiszy Amiga+u), a dokona się cud. Niby taka prosta funkcja, ale

została wprowadzona dopiero w ostatnich wersjach edytora. Inne edytory zostają pod tym względem daleko w tyle...

*Undo* - cofnięcie dokonanych zmian.
*Redo* - ponowne wykonanie cofniętych zmian.
*Max undo levels... 200* - maksymalna ilość cofnięć została ustawiona na 200.
*Max undo buffer... 90000* - maksymalna wielkość bufora wynosi 90000 znaków.

Dzięki istnieniu takich funkcji, łatwiej jest CEDowi wybaczyć jego chyba jedyną poważną wadę: linie tekstu nie mogą być za długie...

**Ruch to zdrowie.**

Oprócz całego systemu wyszukiwania poszczególnych sekwencji znaków (czytaj: wyrazów), autorzy programu rozwinęli cały system poruszania się po tekście. Można przeskoczyć kursorem do określonej linii, do określonego bajtu tekstu, do automatycznego znacznika, na koniec lub początek tekstu, linii, czy ekranu. Jeśli ktoś lubi, to może skakać po słowach lub co 12 znaków, czy linii.

**Menu "Move".**

```
Jump to line...
Jump to auto-mark
Jump to byte
Shift-Cursor keys
   Beg of screen
   End of screen
   Beg of line
   End of line
Alt-Cursor keys
   Up 12 lines
   Down 12 lines
   Left 12 chars
   Right 12 chars
Ctrl-Cursor keys
   Beg of file
   End of file
   Prev word
   Next word
```

Skaczemy:
*Jump to line...* - skocz do linii...
*Jump to auto-mark* - skocz do automatycznego znacznika.
*"auto-mark"* - ostatnie miejsce kursora przed dokonaniem jakiegoś skoku (np. na koniec pliku i z powrotem).
*Jump to byte* - skocz do bajtu.

*Beg of screen* - początek ekranu (wielkość ekranu jest ustalona przez funkcję "Set scroll borders...").
*End of screen* - koniec ekranu.
*Beg of line* - początek linii.
*End of line* - koniec linii.

*Up 12 lines* - 12 linii do góry.
*Down 12 lines* - jw. na dołu.
*Left 12 chars* - jw. na lewo.
*Right 12 chars* - jw. na prawo.

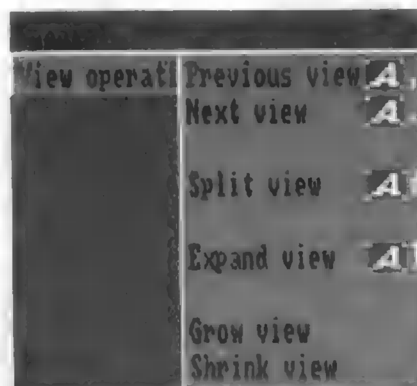
*Beg of file* - początek pliku.
*End of file* - koniec pliku.
*Prev word* - poprzednie słowo.
*Next word* - następne słowo.

**"A wiele okien w domu jego było..."**

CED jest edytorem, który pozwala na jednoczesne przetwarzanie 11 tekstów. Oczywiście można działać z dwoma, trzema, czy choćby czterema tekstami, co wbrew pozorom nie jest takie rzadkie. Dla każdego tekstu zostanie otworzone oddzielne okno, w którym wyświetlone są informacje dotyczące danego tekstu (na belce) oraz sam tekst. Można też otworzyć kilka okien [redacted] różnych fragmentów tego samego tekstu. Teraz tylko wycinać, przenosić i mieszać. Aby nie powstał totalny zamęt dla wszystkich okien, bufory są te same (tzn. bufory dla fragmentu tekstu, słowa, czy szukanej sekwencji).

Operacje na oknach wykonujemy z submenu "View operations" - menu "Special".

*Previous view* - poprzednie okno.
*Next view* - następne okno.
*Split view* - wstaw nowe okno do tego samego tekstu.
*Expand view* - maksymalnie rozszerz okno. Uwaga: Można włączyć opcję "Auto-expand views?", co spowoduje automatyczne rozszerzenie okna, w którym aktualnie znajduje się kursor.
*Grow view* - rozszerz okno o 1 linię.
*Shrink view* - zwęż okno o 1 linię.



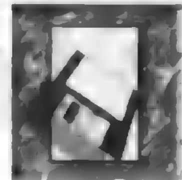

Wyjście z okna równa się wyjściu z pliku, o ile to było ostatnie okno danego pliku. Jeśli dokonaliśmy zmian, to program spyta [redacted] (jak zwykle), czy chcemy je stracić, czy też nie będziemy wychodzić. Uwaga: Wciśnięcie "OK" równa się utracie zmian, jakich dokonaliśmy w tekście od ostatniego nagrania.

**Tekst równy jak po sznurku.**

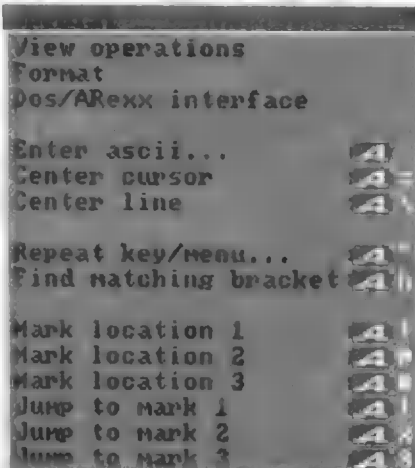
Jak się pewnie zorientowaliście, od powyższego punktu zaczęliśmy omawiać menu "Special", które zawiera wiele ciekawych funkcji - niespodzianek. Jedną z nich jest możliwość formatowania tekstu. Załóżmy, że piszemy do kogoś list i chcemy, aby zarówno prawa strona tekstu, jak i lewa, były przycięte pod linijkę. W tym celu wystarczy skoczyć [redacted] początek tekstu, ustalić jak szeroki ma byćtekst (proponuję stosować szerokość 65 znaków) i sformatować go poprzez wywołanie opcji "Format" - "With fill" (najlepiej wciskając i przytrzymując kombinację klawiszy Amiga+f). Tekst poustawia się w bloki mające [redacted] znaków długości (lub inną ich ilość zależnie od ustawienia prawego marginesu - "Right border"). Brakujące miejsca zostaną wypełnione spacjami.
Uwaga: W ten sposób nie należy formatować tekstów przysyłanych do redakcji!.

Wciśnięcie tej samej kombinacji klawiszy z Shiftem (Amiga+F), spowoduje wyrównanie linii (nic nie będzie wystawało poza np. 65 znak), [redacted] bez wypełniania spacjami. Pojedyncze spacje zostaną jednak wstawione po każdej kropce kończącej zdanie.

Oprócz funkcji formatowania tekstu w menu "Special" występuje kilka innych ciekawych opcji.



**Menu "Special".**




*DOS/ARexx Interface* - wywoływanie funkcji DOSa lub ARexxa - zajmiemy się tym punktem w oddzielnym artykule.

*Enter ASCII* - wstawianie znaku o znanym kodzie (wpisujemy liczbę do requestru i otrzymujemy znak).

*Center Cursor* - ustawienie linii z kursorem w centrum ekranu.

*Center Line* - wycentrowanie linii tekstu.

*Repeat Key/Menu* - powtórzenie określoną ilość razy naciśnięcia następnego klawisza lub wywołania funkcji (np. dla znalezienia piątego powtórzenia słowa d... dobra, dobra).

*Find Matching Bracket* - znalezienie pasującego nawiasu (istotne dla programistów, którym nie zgadza się liczba nawiasów), wyszukiwane są wszystkie rodzaje nawiasów (), [], {}.

*Mark Location 1, 2, 3* - zaznaczanie miejsca w tekście (funkcja niezwykle przydatna, gdy pracujemy w kilku miejscach tekstu naraz - pamiętajmy jednak, że w tym celu możemy też użyć kilku okien).

*Jump to mark 1, 2, 3* - skok do uprzednio zaznaczonego miejsca.

Uwaga: podobną rolę spełnia funkcja "Auto-Mark", jednak jest inny sposób zaznaczania (to znaczy automatyczny).

**Shortcuts, czyli skróty.**

CED jest programem służącym do edycji tekstów i jak na porządny program przystało, nie zmusza piszącego do ciągłego odrywania się od klawiatury i ciągania myszki za ogon. Ważniejsze skróty zostały opisne w poszczególnych menu.

**Pismo *jak* się patrzy.**

Niniejszy fragmencik tekstu jest dedykowany wszystkim zmartwionym Czytelnikom, którzy z rozpaczą poszukują w CEDzie takich funkcji, jak bold, italic, underline itp. Otóż nie znajdziecie ich. Nie znaczy to, że z CEDa nie można robić wydruków z takim cechami tekstu, jak wytłuszczenie, czy kursywa. Można, w tym celu wystarczy wpisać odpowiednią komendę ANSI i sterownik drukarki przerobi ją na odpowiednio wyglądający tekst. Uwaga: w CEDzie nie będzie widać podkreślenia, kursywy itp. - wyświetlone zostaną jedynie komendy ANSI. Niektóre komendy ANSI przedstawiłem poniżej.

***Komendy ANSI.***

*Esc* c - reset
*Esc* #1 - initialize
*Esc* [0m - normal character set
*Esc* [3m - italics on
*Esc* [23 - italics off
*Esc* [4m - underline on
*Esc* [24m - underline off
*Esc* [1m - boldface on
*Esc* [22m - boldface off

*Esc* [0w - normal pitch
*Esc* [2w - elite on
*Esc* [1w - elite off
*Esc* [4w - condensed line on
*Esc* [3w - condensed line off
*Esc* [6w - enlarged on
*Esc* [5w - enlarged off

*Esc* [6"z - shadow print on
*Esc* [5"z - shadow print off
*Esc* [4"z - doublestrike on
*Esc* [3"z - doublestrike off
*Esc* [2"z - NLQ on
*Esc* [1"z - NLQ off

*Esc* [2v - superscript on
*Esc* [1v - superscript off
*Esc* [4v - subscript on
*Esc* [3v - subscript off
*Esc* [0v - normalize the line
*Esc* L - partial line up
*Esc* K - partial line down

*Esc* [2p - proportional spacing on
*Esc* [1p - proportional spacing off
*Esc* [0p - proportional spacing clear
*Esc* [5F - auto left justify
*Esc* [7F - auto right justify
*Esc* [6F - auto full justify
*Esc* [0F - auto justify off
*Esc* [3F - letter space (justify)
*Esc* [1F - word fill (auto center)

*Esc* [0z1/8" - line spacing
*Esc* [1z1/6" - line spacing
*Esc* [0qpert - skip off

*Esc* #3 - clear margins
*Esc* [1g - clear vertical tabs
*Esc* [4g - clear all vertical tabs
*Esc* #4 - clear all horizontal and vertical tabs

CED ma możliwość wywoływania niektórych z tych skrótów automatycznie z klawiatury. Wystarczy tylko włączyć lampkę "Caps Lock" i klawisze funkcyjne zmienią się w wywoływacze skrótów ANSI oraz niektóre z nich pomogą nam wstawić aktualną datę do tekstu.

Tabela 1, zamieszczona poniżej, podaje obłożenie klawiszy (przy włączonym CapsLock).

*Set/Clr attr.* - ustawienie/skasowanie atrybutu.

*Set fgcol/bgcol* - ustawienie koloru czcionki/tła.

*Tabela 1. Obłożenie klawiszy (przy włączonym CapsLock).*

| | Set attr. | Clr attr. | Set fgcol | Set bgcol | Set pich |
|---|---|---|---|---|---|
| Func. Key | F1 | F2 | F3 | F4 | F5 |
| CTRL | Underline | Underline' | color 3 | color 3 | Enlarged' |
| SHIFT | Italics | Italics' | color 2 | color 2 | Condensed' |
| ALT | Bold Face | Bold Face' | color 1 | color 1 | Elite' |
| NONE | Clear All | Clear All | color [illegible] | color 0 | Normal' |

| | Clr Pitch | Set Pitch | Clr Pitch | Misc. | Misc. |
|---|---|---|---|---|---|
| Func. Key | F6 | F7 | F[illegible] | F9 | F10 |
| CTRL | Enlarged | SuperScript | SubScript | 1/6 spc' | |
| SHIFT | Condensed | NLQ | NLQ | NLQ | Date |
| ALT | Elite | Dbl Strike | Dbl Strike | Prop off | Time |

*Set/Clr Pitch* - ustawienie/wyłączenie rodzaju pisma (skoku).

*Misc.* - różne.

Mam nadzieję, że powyższy opis edytora Cygnus ED będzie wystarczający dla wszystkich, którzy nie mogą sobie dać rady z oryginalną, angielskojęzyczną instrukcją.

**Jak pisać poprawnie?**

Na koniec chciałbym wszystkim czytelnikom przytoczyć kilka zasad poprawnej pisowni. Zasady te są niezbędne dla tych, którzy chcą, aby ich teksty wyglądały przyzwoicie, a wręcz nieodzowne dla tych, którzy chcą współpracować z redakcją AMIGOWCA i ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.

Na początku należy wykonać kilka ustaleń. Przyjmijmy, że prawą granicę tekstu ustawimy [redacted] 65 znaków. Jest to wystarczająco dużo, aby było co czytać w jednej linii, [redacted] jednocześnie zostawiamy sobie margines na dopisane słowa. Tabulator warto ustalić na 3 znaki (wierzcie mi, że ustawienie tabulatora np. na [redacted] znaków wygląda koszmarnie) - można wtedy zrobić sobie wygodnie jakiś kawałek tabelki, bez obawy, że przy 3 kolumnach wyskoczy nam ona poza ekran. Poza tym nie radzę używać więcej niż 2 tabulatorów, jeden po drugim (chyba, że chodzi o podpis w prywatnym liście). Przy redagowaniu tekstu, jeśli coś trzeba ustawić na środku, to nie robi się tego całą masą tabulatorów, [redacted] jedynie zaznacza odpowiedni fragment tekstu i uruchamia opcję Center (oczywiście w odpowiednim do tego programie, nie w CEDzie, choć nawiasem mówiąc taka opcja również istnieje).

Akapit - wydzielony fragment tekstu, który można przeczytać "jednym tchem". Akapit powinien być oddzielony od poprzednika wolną linią i przyjmijmy, że na początku powinien znajdować się jeden znak tabulacji - jest to tzw. układ wcięty, którego używamy zarówno przy redagowaniu AMIGOWCA jak i ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH. W listach pisanych w układzie blokowym, znaku tabulacji nie stawia się - akapity oddziela się tylko linią. W CEDzie, niestety nie ma opcji automatycznego łamania wyrazów i dobrze, ponieważ wyrazów nie należy łamać.

Dotyczy to zarówno listów, jak i autorskich tekstów do naszej redakcji - nigdy nie wiadomo, jak będzie wyglądała ostateczna forma tekstu, [redacted] wycinanie kresek [redacted] środka wyrazów jest czynnością niesamowicie żmudną i zawodną. Jeżeli w środku jakiegoś wyrazu znajdziecie nie wiadomo skąd myślnik, to będziecie już wiedzieli skąd to się wzięło...

**Znaki specjalne i interpunkcja.**

Zacznijmy od kropek i przecinków. Spójrzcie jak napisany jest [redacted] tekst - kropki występują zaraz po ostatnim wyrazie [redacted] zdaniu. Natomiast od następnego wyrazu dzieli je tylko jedna spacja przerwy (spacja to znak wolny "wyduszany" z komputera przy pomocy najdłuższego klawisza). Podobnie jest z przecinkami, znakami zapytania? i wykrzyknikami! Inaczej ma się rzecz [redacted] myślnikami - te oddzielone są spacją zarówno z tyłu jak i z przodu. Swoisty tryb zapisu mają również nawiasy (zarówno te okrągłe (), jak i te kwadratowe [], czy łukowe, nazywane inaczej klamrowymi {}). Nawiasy mianowicie owijają się wokół tekstu, który otaczają i ściśle do niego przylegają. Zaś pomiędzy tekstem w nawiasach, [redacted] tekstem go poprzedzającym, czy po nim następującym, zawsze jest spacja przerwy.

**Jak formatować teksty przysyłane do redakcji?**

Otóż poza zastosowaniem się do powyższych zasad, również nie należy praktycznie formatować wcale nadsyłanych tekstów. Zastanówcie się przez chwilę, co w redakcji robi się z takim tekstem, aby na stronie wyglądał tak jak "Tekst ładny", nie zaś tak, jak "Tekst brzydki"?

Otóż każdy tekst pisany w CEDzie ma na końcu linii znak RETURN, w klasyfikacji ASCII określany liczbą 10. Tekst z takimi znakami wprowadzony do programu DTP, mimo najlepszych chęci da nam w efekcie "Tekst brzydki". Aby otrzymać "Tekst ładny" mamy w perspektywie ręczne wycinanie wszystkich znaczków RETURN i wstawianie na ich miejsce spacji. Oczywiście poza tymi, które oddzielają akapity od siebie. Jednak, aby zostały zachowane akapity lub myślniki nie zlały się w jedno, musi on napotkać po linii, w której ma zostać RETURN znak typu:

Tekst ładny

Tekst brzydki

- tabulator
- spację
- następny RETURN

Jak zatem widzicie, specjalne oddzielanie akapitów ma sens. Ma sens również wstawianie znaku tabulacji lub spacji przed każdym myślnikiem. Nie ma natomiast sensu stawianie tych znaków w każdej linii myślnika, ponieważ w takim przypadku linie te nie zostaną [redacted] sobą połączone i w miejscu gdzie powinien być "Tekst ładny" dotyczący myślnika, otrzymamy "Tekst brzydki".

**Mówiąc prościej - nigdy nie róbcie tak:**

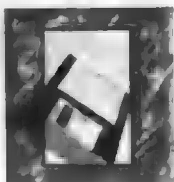
- to jest pierwsza linijka myślnika,
a to jest linijka druga, która powinna być naturalną kontynuacją pierwszej linijki, a niepotrzebnie jest poprzedzona znakiem tabulacji.

---

Myślę, że tych kilka dokładnych wskazówek pomoże naszym Czytelnikom w jak najlepszym wykorzystaniu programu Cygnus Ed Professional Release 2.12. ❑

---

*) *Cygnus* - to po łacinie łabędź.





# SYSTEM 2.04
## kontynuacja

**W poprzednim numerze Amigowca rozpoczęliśmy omawianie Systemu 2.04 od sposobów instalacji systemu Kickstart 2.04 w komputerach Amiga. Mam nadzieję, że Czytelnicy uczynili ten krok ku przyszłości i posiadają już ten nowy system operacyjny. Zacznę teraz stopniowo przybliżać możliwości nowego AmigaDOSu - Workbencha 2.1.**

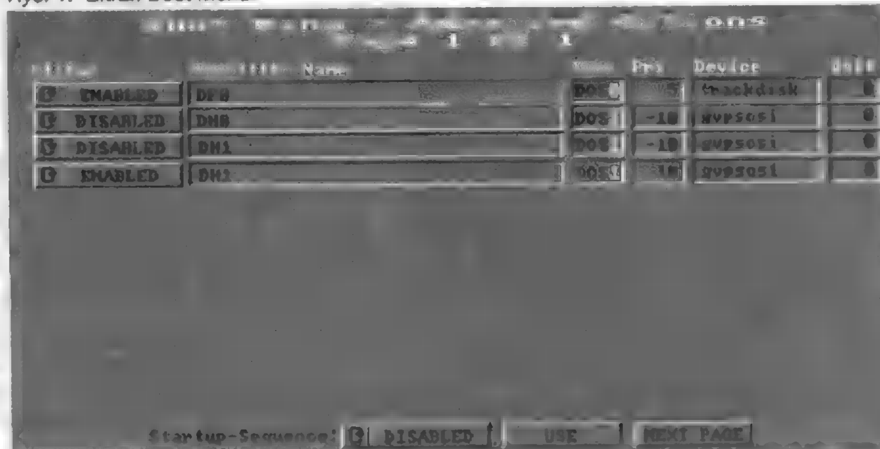
Na wstępie muszę przyznać, że z mojej winy w poprzednim odcinku cyklu, powstało nieporozumienie, które chciałbym tutaj wyjaśnić. Otóż do Kickstartu 2.04 firmowo dołączano Workbench 2.04, który jednak nie był pozbawiony pewnych błędów systemowych. Dopiero Workbench 2.1 jest wart naszej uwagi - dlatego też nim się zajmujemy. Źródłem nieporozumienia, był pierwszy obrazek, podpis nad nim brzmiał: "Workbench 2.04 w polskiej wersji roboczej" - oczywiście nie 2.04, a 2.1. Za wprowadzenie w błąd serdecznie przepraszam naszych Czytelników. Poza tym w artykule napisałem, że nie ma polskiej wersji systemu (a na obrazkach była). Wyjaśniam, że polska wersja Workbencha 2.1 nie została jeszcze ukończona. Niestety, mamy jeszcze kilka problemów do pokonania, dlatego premiera całkowicie polskiej wersji Workbencha 2.1 nieco się opóźnia. No, ale wracajmy do naszego głównego tematu.

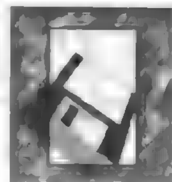
Jak już poprzednio pisałem, Workbench 2.1 w stosunku do starszych wersji daje użytkownikowi bardzo dużo nowych możliwości. Właściwie wszystko, co związane jest z obsługą "zaplecza" komputera, można wykonać z jego poziomu. Dlatego też chciałbym przekonać wszystkich użytkowników Amigi do odrobiny wysiłku i zmiany swoich starych przyzwyczajeń. Ogromna większość amigowców jest święcie przekonana, że bez Directory Opusa lub Disk Mastera, nie można się obejść. Ich zdaniem, na dysku, prócz systemu muszą znajdować się programy obsługujące pliki, kopiujące, wyświetlające obrazki itp. Tymczasem nowy system został tak pomyślany, aby ponad 90% podstawowych czynności można było wykonać w prosty sposób, bez dodatkowych nakładek programowych.

Zacznijmy od początku. Jeżeli po uruchomieniu komputera lub po jego restarcie przytrzymamy dwa klawisze myszki, ukaże nam się ekran spełniający rolę tak zwanego bootselektora. Przy jego pomocy możemy bez problemu wybrać stację dysków, z której chcemy uruchomić komputer (nie zawsze wygodnie jest startować z df0: czy dh0:). W tym celu wystarczy kliknąć na odpowiedni gadżet z interesującą nas nazwą. Poza tym mamy możliwość programowego odłączenia wybranych napędów. Dzięki temu możemy na przykład zabezpieczyć twardy dysk przed młodszymi członkami swojej rodziny, dla których użycie komend "dir" i "format" nie stanowi różnicy. Niekiedy przydatna jest również opcja wyłączająca startup-sequence. Po jej uaktywnieniu, komputer zgłosi się oknem SHELLa, a nie Workbencha.

Następnie należy się zaznajomić z ekranem Workbencha. W poprzednich wersjach DOSa, ikony umieszczone były bezpośrednio na nim. Teraz znajdują się w oddzielnym dużym oknie, które możemy dowolnie powiększać lub pomniejszać. Takie rozwiązanie ma dużo zalet. Otóż w starym systemie, jeżeli chcieliśmy dotrzeć do jakiejś dyskietki leżącej na samym dole ekranu, musieliśmy przedzierać się przez gąszcz pootwieranych okien. Teraz wystarczy wcisnąć gadżet i okno z ikonami przesunie się na górę ekranu. Nie wszystkim jednak musi podobać się taki styl pracy. Dla nich przewidziana jest opcja "Backdrop", znajdująca się w pierwszym menu. Po jej uaktywnieniu okno znika, a ikony przechodzą na ekran - tak jak to miało miejsce kiedyś. Jeżeli chcemy, aby Workbench od tego momentu [illegible]

*Rys. 1. Ekran Boot Menu*





*Rys. 2. Ekran Workbencha 2.1.*




się uruchamiał bez tego dodatkowego okna, należy kliknąć [redacted] tło i wybrać z menu "Window" opcję "Snapshot Window".

Kolejną ciekawą i bardzo przydatną nowością jest "życie ikon [redacted] zewnątrz". Już stara wersja Workbencha umożliwiała wyciąganie ich [redacted] szuflad (okien) [redacted] ekran. Można było wtedy zamknąć niepotrzebne okna, zajmujące dużo miejsca, a mimo to, ikony były gotowe w każdej chwili do użycia. Jednak za każdym razem po uruchomieniu komputera należało wykonać tę czynność od początku. Teraz wystarczy zaznaczyć ikonę i wybrać z menu "Icons" opcję "Leave Out". Od tego momentu, po włożeniu dyskietki, dana ikona zawsze będzie się pojawiała na zewnątrz. Tak więc może się zdarzyć, że po włożeniu dyskietki, zamiast jednej ikony ukaże się ich więcej. Jeżeli chcemy, aby któraś z nich wróciła na swoje miejsce do środka, zaznaczamy ją i wybieramy opcję "Put Away". Jeżeli nie jesteśmy początkującymi amigowcami i chcielibyśmy wiedzieć w jaki sposób jest to zrealizowane, zajrzyjmy do pliku ".backdrop" w głównym katalogu, [redacted] wszystko się wyjaśni.

Okno Workbencha, na którym porozkładane są ikony: po lewej stronie - dyskietki, w dolnym prawym rogu - "ikony zewnętrzne". Pośrodku widoczne jest okno SHELLa z fragmentem podświetlonego tekstu.

Następnym udogodnieniem związanym z ikonami są dwie opcje z menu "Icons". Po zaznaczeniu ikony i wybraniu "Snapshot", jej pozycja utrwala się. Możemy w ten sposób uporządkować swoje szuflady. Nie jest to nowością, [redacted] w poprzednich wersjach systemu ta czynność była utrudniona. Przeciwieństwem opcji "Snapshot" jest opcja "Unsnapshot", która sprawia, że ikona traci swoją ustaloną pozycję i pojawia się w tych miejscach, gdzie jest wolna przestrzeń. W podobny sposób można uporządkować okna, zaznaczając je i wybierając "Snapshot Window" z menu "Window". Gdy chcemy, aby również wszystkie zawarte ikony w oknie miały utrwaloną pozycję, nie musimy osobno zajmować się każdą z nich - wybieramy opcję "Snapshot All".

Jeżeli już jesteśmy przy ikonach, spróbujmy pobawić się nimi [redacted] przyciśniętym klawiszem SHIFT. Możemy w ten sposób zaznaczyć kilka ikon naraz. Ten efekt działa również z oknami - wypróbujmy. Innym zadaniem klawisza SHIFT jest uruchamianie programów "z parametrem". Przeprowadźmy następujący eksperyment. Poszukajmy programu "Display" na dyskietce Workbench 2.1 i kliknijmy raz [redacted] niego. Następnie przyciśnijmy SHIFT i dwukrotnie kliknijmy na jakiś obrazek - zostanie on wyświetlony. W podobny sposób można postępować prawie ze wszystkimi programami. Na tej samej dyskietce znajduje się plik "More", który służy do wyświetlania tekstów. Jeżeli mamy jakieś inne programy, [redacted] przykład do odgrywania muzyczek lub przedstawiania animacji, możemy również wykorzystywać je w ten sam sposób. Nie ma zatem potrzeby, aby za każdym razem wczytywać Directory Opusa lub Disk Mastera dla przeczytania fragmentu tekstu, albo dla obejrzenia obrazka.

Również bardzo przydatnymi nowościami są opcje: "Show Only Icons" i "Show All Files" z menu "Windows". Przy uaktywnieniu pierwszej z nich, wyświetlane będą tylko te pliki, które posiadają własną ikonę. Jeżeli jednak chcemy zobaczyć wszystkie zbiory, należy wybrać drugą opcję - "Show All Files". Poza tym przy pomocy opcji "View by Icon/ Name/ Data/ Size" możemy uporządkować sobie wyświetlane informacje według kolejności alfabetycznej, daty lub wielkości.

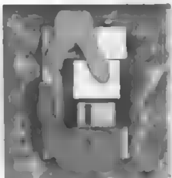
Jedną [redacted] najbardziej niedopracowanych funkcji starego Workbencha było okno tekstowe. Szczególnie objawiało się to przy CLI, kiedy niemożliwe było swobodne operowanie kursorem. Co prawda, można było uruchamiać o wiele lepszego SHELLa, ale wymagało to więcej czasu i pamięci. Nowa wersja systemu pozbawiona jest tej wady. Wszystkie procedury potrzebne do uruchomienia SHELLa zawarte są w Kickstarcie, dzięki czemu każde otwierane okno tekstowe od razu jest wyposażone we wszelkie niezbędne bufory klawiatury i grafiki. Spróbujmy wykonać następujący eksperyment: otwórzmy SHELLa, [redacted] następnie napiszmy w nim kilka linijek dowolnego tekstu. Teraz kursorem góra/dół możemy wyświetlać "historię" tego, co napisaliśmy. Dzięki tej możliwości systemu nie musimy za każdym razem wklepywać powtarzających się instrukcji (np. list df0:obrazki/moje). Ktoś może powiedzieć, że to wszystko jest już znane od dawna (choć z mojego doświadczenia wynika, że nie przez wszystkich).

Przejdźmy dalej. Kliknijmy na wybrany fragment tekstu i trzymając wciśnięty LMB, przejedźmy myszką kawałek dalej. Część tekstu podświetli się (tak jak w edytorze tekstu). Teraz wciskając klawisze Amiga+c zapamiętujemy tekst w buforze, natomiast przy pomocy klawiszy Amiga+v wyprowadzamy tekst na ekran. W ten sposób możemy przenosić wybrane fragmenty tekstu pomiędzy oknami DOSa. Prócz tego, po zmianie wymiarów okna, wyświetlany tekst automatycznie dostosowuje się do nowej wymiarów - szerokości i wysokości. Wykonajmy teraz kilka eksperymentów.

Omawiając DOSa nie sposób ominąć programów rezydentnych. Dużo najczęściej używanych instrukcji zostało zawartych w Kickstarcie. Wśród nich znajdują się między innymi "List", "Dir", "Run" itp. Znacznie to ułatwia i przyspie[redacted] pracę użytkownikom nie posiadającym twardego dysku. Zapominalskim przypominam, że pełny spis instrukcji rezydentnych można uzyskać po wykonaniu komendy "Resident".

Należy również wspomnieć o bardzo wygodnej opcji "Execute Command" z menu "Workbench", która umożliwia wykonywanie pojedynczych rozkazów. W ich przypadku zazwyczaj SHELL nie jest potrzebny.

W następnym numerze Amigowca przejdziemy do opisywania innych, ciekawych możliwości nowego systemu. ❑






### Nowinki PD

Zajrzyjmy do bogatej biblioteki dyskietek Public Domain, na półkę z nowościami, omówię tutaj niektóre z nich, moim zdaniem najbardziej godne uwagi.

### SPEEDLIMIT
### (17 BIT, Dysk 2217 A-C)

Debiutancka animacja Craiga Collinsa. Całość zajmuje około 2 MB pamięci. Przedstawia superszybki motocykl (podobny do tego z filmu "Tron"), który jeździ po ulicach miasta przyszłości. Kierowca motocykla bierze udział w nielegalnym wyścigu, a na jego drodze stają stróże prawa. W normalnych warunkach nie mieliby żadnych szans w pościgu za zawodnikiem, ale do zadań specjalnych wykorzystują najnowszy model pojazdu policyjnego, który posiada niesamowitą cechę: może przybierać dowolne kształty (tak jak w filmie "Terminator 2"). Aby zapędzić w pułapkę ściganego złoczyńcę, jeden z policyjnych motocykli zatrzymał się na środku drogi i przeistoczył w masywną ceglaną ścianę. Takiej przeszkody nie był w stanie przewidzieć (nie mówiąc już o jej ominięciu) nadjeżdżający z niewyobrażalną wprost prędkością motocyklista. Jego motocykl uderzył w ścianę, która po zderzeniu natychmiast odzyskała swój pierwotny wygląd. Muszę przyznać, że jest to dosyć wymyślny i oryginalny pomysł. Chyba musimy jeszcze długo poczekać na taki przebieg akcji policyjnej.

Animacja jest bardzo dobrze zrealizowana, szczególnie pod względem graficznym, ale mogłaby mieć troszeczkę lepszy scenariusz. Rozumiem, że trudno jest zmieścić dobrą animację i rewelacyjny scenariusz w 2 MB pamięci, ale w takiej formie, w jakiej zostało to przedstawione trudno jest właściwie doszukać się jakiegokolwiek przesłania. Niezłym pomysłem byłoby dodanie również kilku efektów dźwiękowych, które na pewno wprowadziłyby odpowiednią atmosferę. Nie mam jednak zamiaru poddawać tego produktu ostrej krytyce, ponieważ animacja wykonana jest perfekcyjnie i choć brakuje jej sensu, to jednak wywiera ogromne wrażenie. Craig Collins, zapamiętajmy autora tego programu.

### FORGOTTEN
### (17 BIT, Dysk 2215)

"Slideshow" to program demonstracyjny, którego głównym zadaniem jest eksponowanie umiejętności malarskich grafików lub parametrów technicznych posiadanych przez nich skanerów. Program oferowany przez grupę Mirage, jest jednym z najwspanialszych jakie dotychczas miałem okazję oglądać. Zawiera niezwykle kolorowe, ręcznie rysowane lub skanowane obrazy.

Pierwszy obrazek, który się pojawia na ekranie jest swoistym rodzajem menu w kształcie otwartej księgi, na której lewej stronie znajdują się miniaturki obrazków, a po prawej odpowiadające im nazwy. Trzy ekrany są ładowane za każdym razem i można je wybierać za pomocą myszy. Niekiedy jeden obrazek zajmuje wszystkie trzy ekrany.

Na dyskietce znajduje się osiem obrazków o tematyce fantastycznej, reprezentujących różne style graficzne. Całości towarzyszy wspaniale współgrający podkład muzyczny.

### WILDFIRE
### (CYNOSTIC PD, Dysk D0379)

Kolejne MegaDemo prezentujące animowane obrazy, zsynchronizowane z rytmicznym podkładem muzycznym. Program składa się z trzech odrębnych kawałków: wstępu, w którym poznajemy twórców tego dzieła; części głównej ze wspaniałą muzyką oraz nastrojowego zakończenia. Całość nie zawiera zbyt głębokiego przesłania, ale jest dobrze wykonana i warta obejrzenia. Na szczególną uwagę zasługuje strona dźwiękowa tego dema, muzyka i wykorzystanie sampli.

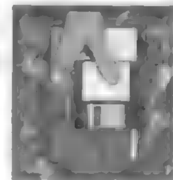
### FRAC v1.1
### (AMIGANTUS 1251)

Dawno temu, ludzie grali w tekstowe gry przygodowe, w których musieli wpisywać komendy za pośrednictwem klawiatury. Do dzisiejszego dnia nie brakuje jeszcze wielu programistów zafascynowanych tego typu grami. Dziełem jednego z nich jest właśnie program Frac, przy którego pomocy możesz stworzyć swoją własną "tekstówkę".

Wszystkie opcje i procedury znajdują się w menu (dostępnego z klawiatury). Niektóre funkcje umożliwiają dołączyć do tworzonej gry grafikę lub nawet krótkie animacje, co znacznie poprawia jakość tworzonej gry. Jest to program napisany z myślą o tych, którzy mają pomysły, chcieliby napisać własną grę, ale nie wiedzą jak się do tego zabrać. Nieodzowną pomocą podczas pracy nad grą jest gotowy przykład "tekstówki", dołączony do programu. Kto wie, może dzięki temu programowi, za parę miesięcy będę mógł opisać jedną z gier napisaną przez jednego z naszych Czytelników?!

### POWER PLAYER
### (ANGLIA U4016)

Jeżeli kolekcjonujesz utwory muzyczne, to na pewno spotkałeś się z



problemem występowania, [redacted] raczej pogodzenia, wielu formatów zapisu utworów. Prawdziwą sztuką staje się odnalezienie "odgrywaczki", która rozpoznawałaby wiele formatów zapisu utworów. Właśnie takim narzędziem jest Power Player. Rozpoznaje utwory stworzone przy pomocy następujących programów muzycznych: SidMon, Sound Mon, NoiseTracker, ProTracker, Mark II, MED, Oktalyzer (4 kanały), Delta Music, TFMX, Future Composer, Jam Tracker, StarTrekker (4 kanały), Fred oraz moduły spakowane przy pomocy programu Noise Packer 2.03. Wydaje mi się, że wymieniona powyżej "skromna" lista może zadowolić wielu z nas. Użycie programu jest naprawdę banalnie proste: wystarczy odszukać na liście nazwę danego utworu, kliknąć dwukrotnie [redacted] tej nazwie pliku, żeby po jego załadowaniu rozpoczął się proces odtwarzania. Program może odgrywać także kilka melodii po kolei, [redacted] może znacznie uprzyjemnić pracę z WorkBenchem.

### LINUS
### (17 BIT, Dysk 2086)

Bohaterem tej wspaniałej animacji jest dziwaczna postać - człowieczek z przerośniętym nosem i ogromnym zamiłowaniem do pływania. Znany jest zresztą wszystkim miłośnikom kreskówek. Narysowany został przy pomocy tylko jednej błękitnej linii. Historyjka zaczyna się, gdy Linus nurkuje w morzu (również stworzonym przy pomocy jednej tylko linii). Nagle spostrzega, że morze nie jest tak głębokie, jakby tego chciał i przy pomocy intensywnej gestykulacji stara się przekonać o tym niewidzialnego artystę po drugiej stronie ekranu. Ten z kolei odrysowuje scenerię bez morza i umieszcza na ekranie małego skaczącego królika. I na tym kończy się ta krótka, zabawna historyjka, która [redacted] jeszcze jedną cechę, a mianowicie tę, że znacznie lepiej się ją ogląda, niż opisuje.

Dodatkową atrakcją jest wspaniale dobrany, samplowany dźwięk, który towarzyszy obrazowi. Mam nadzieję, że Bjarke Viksoe - autor tego programu demonstracyjnego, nie poprzestanie na jednym odcinku przygód sympatycznego Linusa i niebawem będziemy mogli podziwiać następne jego przygody.

### CRY FOR DAWN SLIDE SHOW
### (17 BIT, Dysk 2030)

Ten program demonstracyjny stanowi przykład prezentacji obrazów skanowanych. Tym razem materiałem źródłowym stał się amerykański magazyn zajmujący się tematyką horrorów - "Cry For Dawn". Obrazki przedstawiają przerażające monstra oraz kilka młodych kobiet z krainy komiksów typu "Fantasy". Kilka obrazów charakteryzuje się znacznym zabarwieniem emocjonalnym, [redacted] całości towarzyszy odpowiednia, nastrojowa ścieżka dźwiękowa. Polecam wszystkim miłośnikom horrorów i twórczości zbliżonej do "Fantasy".

### RUSH HOUR
### (FORTISS PD, Dysk 34)

Następna adaptacja popularnej gry Frogger, znanej przede wszystkim z 8-bitowych komputerów. Właściwie wydawać by się mogło, że niewiele się różni od pierwowzoru. Jest to jednakże tylko złudzenie. Gra RUSH HOUR jest chyba najszybszą i najtrudniejszą wersją FROGGERa, jaka istnieje na Amidze. Aby zwiększyć dramaturgię całej gry, głównym bohaterem nie jest już żaba, ale maleńki zagubiony w chaosie człowieczek, któremu koniecznie musimy pomóc się odnaleźć w tej tragicznej sytuacji. Całość zaopatrzona została w ogromną dawkę wspaniałego humoru, który wart jest Twojej, Czytelniku, uwagi.

### INTREPID
### (PD Soft, dysk 2674)

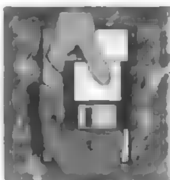
Prosta gra, łącząca w sobie cechy gier strategicznych i strzelanek. Zadaniem grającego jest odnalezienie naukowca uprowadzonego przez żądnych krwi terrorystów. Wyposażeni jesteśmy w specjalny pojazd, za którego pomocą penetrujemy ośnieżone przestrzenie obcego lądu. Część strategiczna polega na odnalezieniu miejsca przetrzymywania porwanego. Po niej następuje decydująca rozgrywka, w której musisz wykazać się niebywałym refleksem i sprawnością w operowaniu joystickiem.

### DYNAMIC HI-RES SLIDESHOW 2
### (NBS, Dysk S585)

Dynamic Hi-Res jest systemem graficznym opracowanym przez firmę NewTek i wykorzystanym w programie DigiView 4. Jest to tryb graficzny zbliżony do HAMa, który umożliwia uzyskanie na ekranie 4096 kolorów, w najwyższej rozdzielczości. Ponieważ nie miałem okazji obejrzeć pierwszej części tego programu demonstracyjnego, mogę tutaj śmiało powiedzieć, że Dynamic Hi-Res SlideShow [redacted] jest najlepszym w swojej kategorii. Na dyskietce znajdują się tylko cztery obrazy, ale każdy z nich zawiera olbrzymią ilość niesamowicie kolorowych detali. Trzy obrazy przedstawiają wnętrze dużego pokoju, ujmowane z różnych stron. Nie jest to zwykłe pomieszczenie, gdyż wypełnione zostało marmurowymi filarami, kamiennymi figurami i co najdziwniejsze, latającymi metalowymi rybkami (!). Czwarty obraz przedstawia nurka [redacted] pełnym ekwipunku wynurzającego się z wody. Obraz jest dopracowany pod każdym względem, wspaniała gra barw i cieni oraz świetlnych refleksów, uzupełniają obraz. Właściwie trudno sobie wyobrazić, aby na zwykłej Amidze 500 można było uzyskać cokolwiek więcej. Myślę, że oglądanie tego programu demonstracyjnego przekona wszystkich niezdecydowanych, do zakupu WŁAŚCIWEGO komputera, chyba że [redacted] już jego szczęśliwymi posiadaczami.

### PC TASK DEMO
### (ANGLIA, Dysk U4017)

Jeżeli potrzebujesz taniego emulatora PC, sięgnij właśnie po ten program. Jest to demonstracyjna wersja programowego emulatora PC. Umożliwia jednak uruchomienie systemu MS-DOS i normalną pracę z dyskietkami zapisanymi w formacie IBMa. Nie można natomiast formatować dyskietek lub wykorzystywać drukarki. Te opcje dostępne są jedynie przy wykorzystaniu pełnej wersji programu PC TASK. Emulator umożliwia używanie trybów graficznych karty CGA. Niestety, czynność w znaczny sposób spowalnia pracę komputera. Można również korzystać [redacted] twardego dysku, co znacznie uprzyjemnia pracę, oraz z amigowej myszki. Po zapoznaniu się z tą wersją demonstracyjną programu PC TASK, możemy się już zdecydować na zakup pełnej jego wersji, do której dołączona jest dokładna instrukcja oraz wersje programu, umożliwiające współpracę z szybszymi procesorami Amigi.



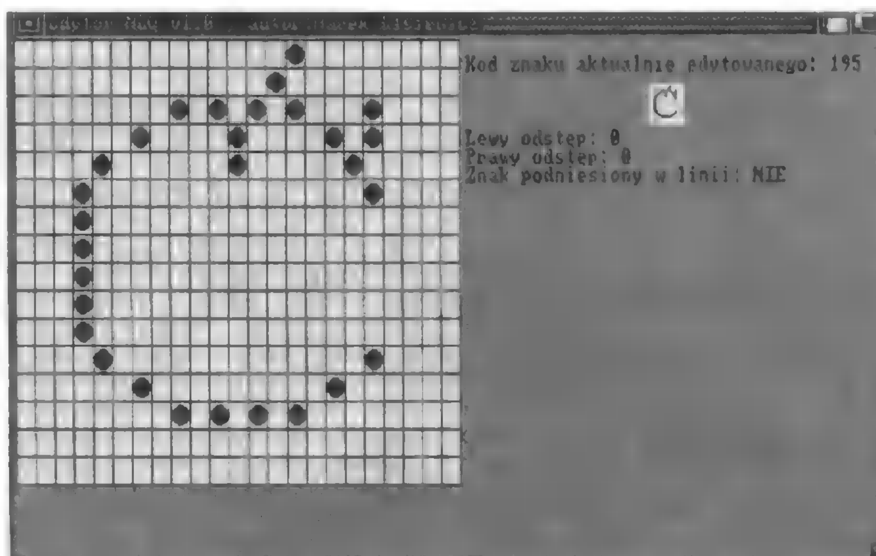


Do bieżącego numeru Amigowca (12/92), mamy dla Was, Drodzy Czytelnicy, małą niespodziankę, ■ mianowicie dwie dyskietki Public Domain: nr 11 i nr 12. Na pierwszej z nich znajduje się moduł muzyczny, prosta animacja i zbiór różnych programików narzędziowych. Nie ma na niej żadnej gry, nie martwcie się jednak, ponieważ właśnie w celach "rozrywkowych" powstała kolejna dyskietka Public Domain nr 12, która po brzegi jest wypełniona grami. Większość z nich, to dzieła polskich programistów!

Przedstawiam poniżej zawartość obu dyskietek.

**Amigowiec PD # 11**

***1. Edytor znaków NLQ (Marek Lisiewicz)***




Program służy do projektowania znaków dla drukarki STAR LC-10 i drukarek z nią kompatybilnych, np. CBM MPS 1250, Star NL-10, Star NP-10, Star NX-10/15, Star ND-10/15, Star NR-10/15, Epson LX-800, Epson FX-86e, Epson EX800, Epson LX-86, Epson LX-80 (być może też IBM Proprinter II) i innych, w jakości NLQ (Near Letter Quality = Jakość bliska drukowanym literom). Po uruchomieniu programu pojawia się okno "Edytor NLQ", w którego górnej listwie znajdują się nastepujące (wywoływane prawym klawiszem myszy) menusy: "Opcje ogólne", "Opcje edycji", "Drukowanie".

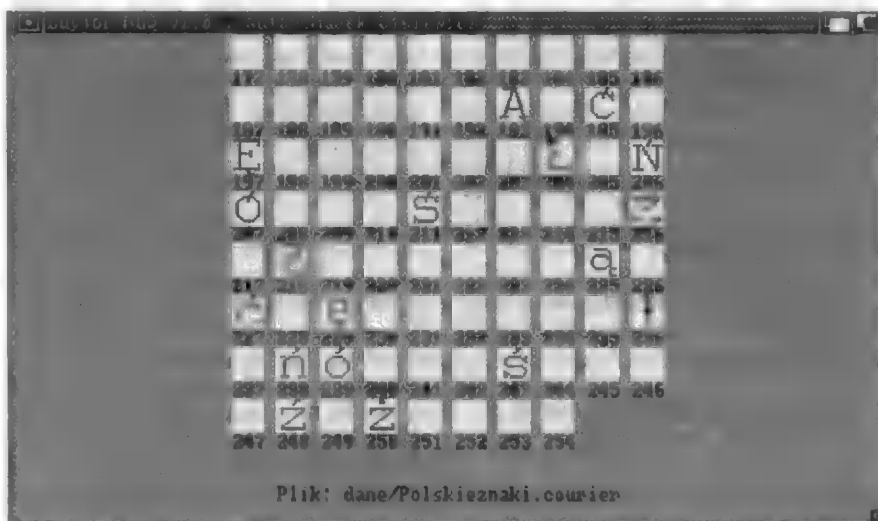
*"Opcje ogólne".*

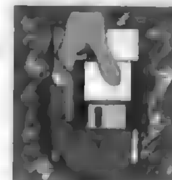
- Ładowanie pliku danych, w którym są projektowane znaki.
- Zapisywanie tegoż pliku.
- Wyjście z programu.

*"Opcje edycji".*

- Edycja znaku, program pobiera kod znaku ekranowego, pod który podłożony będzie znak dla drukarki. Układ kodów znaków jest wczytywany w startup-sequence instrukcją "chgfont". Rozkład ten możemy sprawdzić za pomocą FontEdytora lub korzystając z podmenusa "Tablica znaków ekranowych" znajdującego się w menusie "Opcje edycji". Do edycji nadają się tylko kody od 177 do 254, a więc kody tych znaków ekranowych, które można wyświetlić na ekranie za pomocą kombinacji klawiszy Alt+litery lub Alt+Shift+ +litery np. Alt+e, to jest kod 229. Poza kodem znaku program pyta się nas o to, jak ma być później wydrukowany nasz znak. "0" oznacza, że normalnie, natomiast "1", że ma być podniesiony względem tych "normalnie" drukowanych. Dalej podobnie, należy podać odstępy ■ lewej i z prawej, względem sąsiadujących znaków, można eksperymentować. Po wprowadzeniu wszystkich danych, w głównym oknie pojawi się tabelka, to jest matryca znaku, który będziesz projektował. Klikając na białe pola "włączamy" czarne punkty, później drukowane przez drukarkę. Możemy tworzyć dowolne znaki, jedynym tutaj ograniczeniem jest zasada nie występowania w poziomie dwóch punktów obok siebie i chociaż zaprojektowany znak może wyglądać na matrycy jakby trochę "posiekany", to na drukarce, punkty rozdzielone ■ matrycy jednym białym połetkiem, zleją się w jedno. Przybliżony efekt naszej pracy, otrzymywany na drukarce, symuluje pomniejszony znak, który projektujemy - wyświetlany w prawym górnym rogu głównego okna. Kliknięcie na zrobiony poprzednio punkt powoduje jej wygaszenie. Jeżeli najpierw załadujemy dane, na przykład polskie znaki i potem chcemy zmodyfikować jakąś literę, podając jej kod oraz inne dane, to na matrycy (oczywiście, po jakimś czasie) pokaże się ta litera.

- Kopiowanie znaku, możemy kopiować znak o kodzie źródłowym, do znaku o kodzie docelowym, bądźmy jednak ostrożni, bo przez nieuwagę możemy zniszczyć swoją mozolną pracę!
- Tablica znaków drukarki, wyświetla znajdującą się aktualnie w pamięci tablicę znaków do drukarki.





- Tablica znaków ekranowych, wyświetla aktualne przyporządkowanie znaków ekranowych kodom.

*"Drukowanie".*

- Ładowanie znaków do drukarki, ładowanie znajdującego się aktualnie w pamięci zestawu znaków. Dopiero po wywołaniu tej opcji można wykorzystać podmenusy: wydruku testowego i tłumaczenia pliku.
- Wydruk testowy, po wykonaniu ładowania znaków do drukarki, możemy uruchomić tę opcję, która wydrukuje w jednej linii znaki o numerach kodów od 177 do 254, przy czym puste znaki będą zastąpione poziomą kreską.
- Tłumaczenie pliku, dzięki tej opcji, nasz plik tekstowy spod edytora tekstowego może być wydrukowany na drukarce w jakości NLQ z zastosowaniem zaprojektowanych przez nas znaków np. polskich liter. Po podaniu nazwy pliku (wpisać lub kliknąć), program rozpoczyna drukowanie.

*Dodatkowe uwagi:*

Program nie jest dopracowany pod każdym względem i nie jest na tyle sprawdzony, aby można było powiedzieć, że nigdy się nie zawiesi. Dlatego, abyśmy nie zniweczyli swojej ciężkiej pracy, co pewien czas powinniśmy zapisywać dane na dyskietkę. Program jest dość powolny w pracy, dlatego jeśli chcemy uniknąć przykrych niespodzianek, nie spieszmy się przy jego obsłudze (oczywiście, w pewnych rozsądnych granicach).

Z opcji "Tablica znaków ekranowych" należy wyjść poprzez EXIT, nie przez gadżet służący do zamykania okna.

Im mniej będzie okien pod oknem głównym (na przykład od Workbencha), tym szybciej będą działały okna w programie.

Do uruchomienia i działania programu niezbędne jest prawie wszystko to, co znajduje się na tej dyskietce, sprawdźmy więc przy jakichkolwiek operacjach, czy nie wyrzuciliśmy czegoś ważnego.

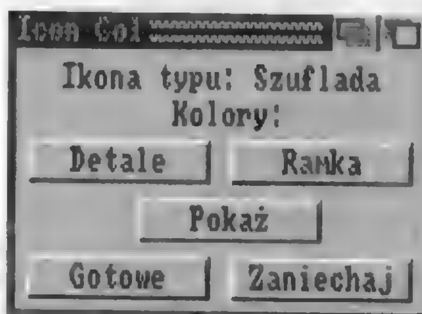
EdytorNLQ nadaje się do tłumaczenia plików tekstowych, których znacznikiem końca linii jest liczba 10 ($0A), na przykład takimi, jak edytory Ed i Cygnus Ed.

Program potrafi wykorzystać znaki drukarki z przedziału kodów 177-254, co oznacza, że nie trzeba np. projektować znaku "°" (stopień), ponieważ w drukarce już taki znak jest. Jeżeli użyjemy w swoim pliku tekstowym zaprojektowane przez nas znaki i przykładowo znak "°", to i jedno, i drugie będzie wydrukowane. Wadą tego usprawnienia jest zwolnienie pracy programu.

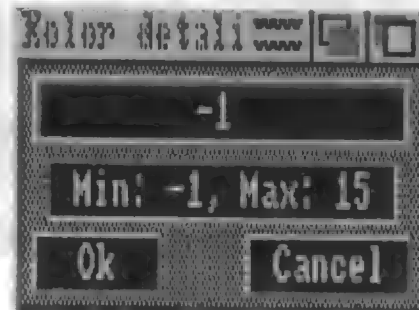
***2. Icon Col v 1.0 (Kamil Iskra)***

Mały programik służący do zabawy z ikonkami typu 'Dysk', 'Szuflada' i 'Kosz'. Znaną praktyką firmy Commodore (przynajmniej do Kickstartu 1.3) było pisanie programów, które tylko w części wykorzystywały możliwości Kickstartu. Mówię tu między innymi o IconEdzie, którym można tworzyć ikony chyba z 4 razy mniejsze, niż pozwala na to system (i tylko w 4 kolorach); o FEDzie, którym nie można tworzyć fontów większych niż 32, ani kolorowych itp. Wiele osób pisze więc własne programiki, które służą do tego celu. Tego przykładem jest Icon Col - w żadnym (znanym mi) programie do produkcji ikon, nie widziałem opcji, która pozwalałaby otwierać okno dysku, szuflady, czy kosza - w innych kolorach niż standardowe (tło ramki: 1, litery: 0). A jest to możliwe. I to właśnie robi Icon Col. Programik jest tak prosty, więc tylko minimalnie go opiszę.

Po uruchomieniu, otwiera dwie biblioteki dyskowe: standardową 'icon.library' oraz 'reqtools.library' - autorstwa pana Nico Francois'a. Potem otwiera się file-requester biblioteki reqtools, przy którego pomocy należy wybrać ikonę. Aby było to możliwe, kliknij na gadżet 'Hide.info' - zmieni się on na 'Show.info' i pokażą się pliki ikon. Program załaduje wybraną ikonę, i otworzy się główne okienko programu.




Kliknięcie na gadżety 'Detale' oraz 'Ramka' powoduje otwarcie się requestera, przy którego pomocy podajemy kolor detali (np. napis na oknie) lub ramki (tła). Liczba musi należeć do przedziału od -1 do 15. Kolory od 0 do 15, to normalne numery kolorów; zaś kolor -1, to kolor standardowy. Jeśli podana przez nas liczba nie mieści się w tym przedziale, to zobaczymy komunikat - 'Too big!' ('Zbyt duży') lub 'Too small!' ('Zbyt mały').




Gadżet 'Pokaż' służy do demonstrowania dokonanych zmian - otwiera się okno-atrapa, bardzo podobne do okien Workbencha. Różni się tylko tym, że nie można go zwiększać lub zmniejszać, zaś kliknięcie na strzałki i listwy nie powoduje negacji kolorów.

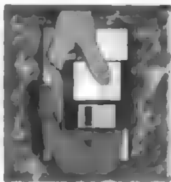
*Uwaga:* Wygląd okna jest taki, jak w Kickstarcie 1.3 - nie będzie więc ono wyglądało prawidłowo dla Kickstartu 2.0 i wyższych !

Nie polecam zmieniania koloru ramki (tła). Ponieważ wtedy nieładnie wyglądają pozycje z górnego menu. Nie możemy tego zobaczyć przy pomocy opcji 'Pokaż', gdyż okno-atrapa nie ma górnego menu.

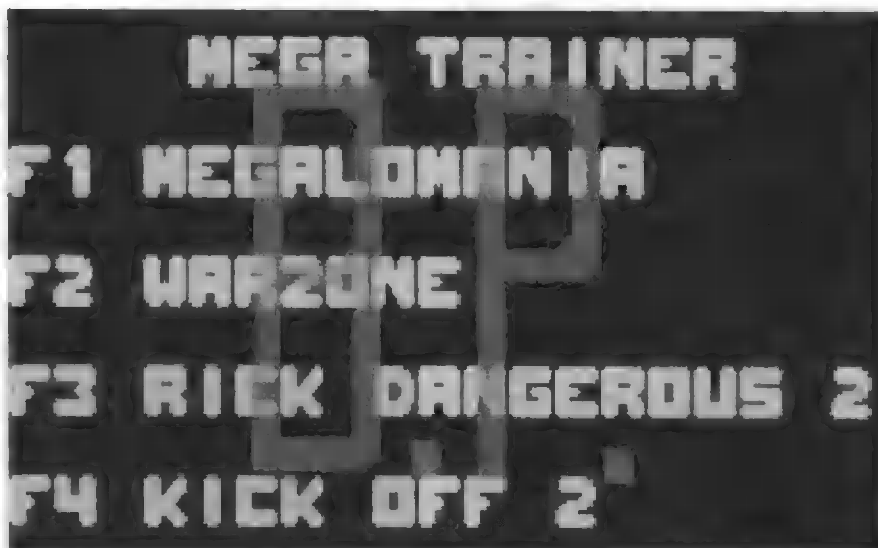
Po kliknięciu na gadżet 'Gotowe' otworzy się file-requester, przy pomocy którego należy podać nazwę ikony do zapisania. Po jej zapisaniu, program zapyta, czy chcemy obrabiać następny plik, czy ma otworzyć małe okienko (Ikonifikacja), albo czy ma zakończyć pracę. Co do ikonifikacji - to samo okienko otwiera się też, jeśli przerwiemy obróbkę ikony na dowolnym etapie. Można nim poruszać po ekranie tak, jakby to była ikona, a dwukrotne kliknięcie powoduje otwarcie się requestera i początek procesu. Proces zacznie się też, jeśli przy aktywnym okienie naciśniemy RETURN, jeśli ESC, to program 'wyjdzie z siebie'.

***3. MegaTrainer (Bartosz Polakowski)***

MegaTrainer służy do wpisywania nieśmiertelności do gier. Dokładna








instrukcja została zamieszczona w programie, uważam więc, że tyle tytułem opisu wystarczy.

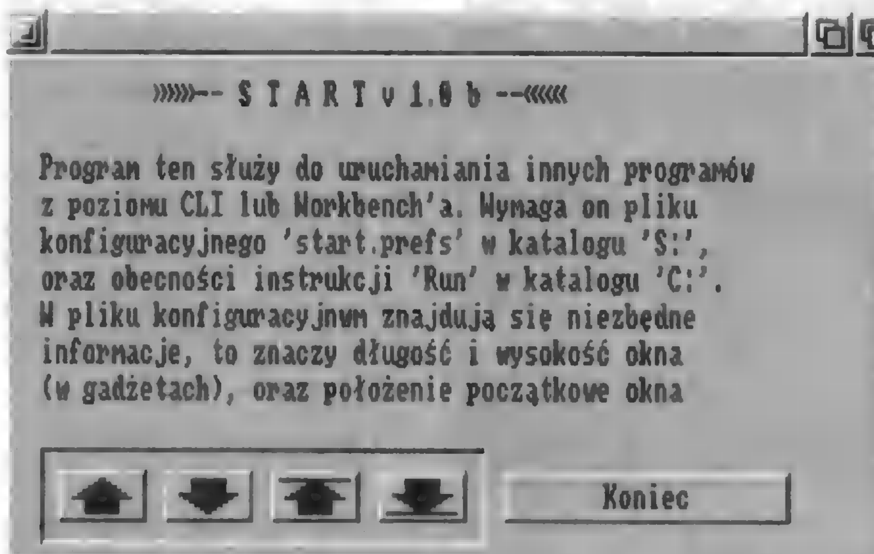
*4. Start v 1.0 b*
*(Dariusz Żbik)*

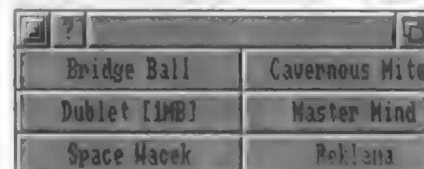
Program służy do uruchamiania innych programów. Można go uruchomić z CLI lub z Workbencha. Otwiera on okienko o ustalonych przez użytkownika wymiarach. W przypadku uruchomienia z Workbencha, program dodatkowo otwiera konsolę typu 'CON:', która spełnia rolę pliku Input/Output dla uruchamianych programów. Konsola otwiera się poniżej okna programu. Długość otwartej konsoli jest identyczna z długością okna 'startu'. Wysokość 'Start Input - Output Console.' jest stała i wynosi 50 linii.

Program wymaga pliku konfiguracyjnego 'start.prefs' w katalogu 'S:' oraz obecności instrukcji 'Run' w katalogu 'C:'. W pliku konfiguracyjnym znajdują się niezbędne informacje, to znaczy długość i wysokość okna (w gadżetach) oraz położenie początkowe okna (w punktach). Poniżej tych informacji znajdują się nazwy gadżetów i nazwy wywoływanych przez nie programów. Jeden gadżet może uruchamiać kilka programów (podobnie jak startup-sequence). Przy nazwach programów można podać pełną ścieżkę dostępu.

Pomysłodawcą programu jest Artur Lewkowski. Program Start może być przydatny każdemu, kto nie posiada twardego dysku i pragnie umieścić na dyskietce kilka programów. Jest to wygodniejsze od stosowania klawiszy funkcyjnych F1..F10, ponieważ niektóre programy źle współpracują z dziwnym obłożeniem klawiatury (np. MasterSeka, KickPascal).

Bloków opisujących gadżet powinno być kilka, jeśli będzie ich więcej niż gadżetów, to 'nadwymiarowe' zostaną zignorowane. Jeśli użytych gadżetów będzie mniej, niż może pomieścić okno, to program zasłoni zbędne gadżety i napisze na nich '< Nie użyty >'. Możliwe jest również otworzenie okna bez gadżetów uruchamiających, jeśli blok deklaracji gadżetów nie będzie posiadał skryptu lub w ogóle nie będzie takiego bloku. Przypominam, że po każdym dwukropku kończącym deklarację gadżetu musi być RETURN, w przeciwnym przypadku zostanie zgłoszony błąd.



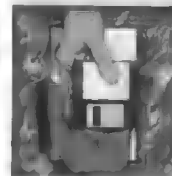




*5. Virus Checker v 6.15*
*(John Veldthuis)*

Kolejna wersja programu antywirusowego, dobrze znanego wszystkim posiadaczom poprzednich dyskietek PD Amigowca. Pozwala na wykrywanie wirusów w pamięci, na dyskietkach (w bootblockach) i w plikach (link/files). Rozpoznaje i usuwa kilkadziesiąt najnowszych wirusów. Niektóre z nich zostały wymienione w dalszej części opisu. Można go uruchomić zarówno z CLI, jak i z Workbencha. W CLI składnia polecenia jest następująca:

Virus_Checker -l### -t### -w### -b -q dirname, gdzie ### jest liczbą dziesiętną.

- l###, określa w jakiej odległości od lewej krawędzi ekranu otworzyć okno Virus_Checkera;
- t###, określa w jakiej odległości od górnej krawędzi ekranu otworzyć okno programu;
- w###, określa jakiej szerokości ma być to okno, największe może mieć szerokość 386 pikseli, a najmniejsze 200, liczby nie mieszczące się w tym zakresie będą ignorowane;
- b, nakazuje, aby okno Virus_Checkera zostało otworzone za tłem, za wszystkimi otwartymi oknami;
- n, sprawdzenie pamięci i dysków, bez otwierania okna;



- q, program sprawdzi, czy nie ma wirusów w pamięci, w plikach i na dyskach, i zakończy swoją działalność;
- i, nakazuje, aby podczas czytania 'bootblocku' nie było otwierane okno requestera;
- m, sprawdzanie pliku startup-sequence, w celu wykrycia obecności ewentualnych wirusów, działających na tym obszarze;
- dirname, jest nazwą katalogu (lub urządzenia), w którym należy szukać wirusów w plikach.

Virus Checker V6.15 by John Veldthuis

Z Workbencha startujemy poprzez dwukrotne wciśnięcie LMB na ikonie Virus_Checker. Najpierw program szuka wirusów w pamięci komputera i informuje nas, jeśli je znajdzie. Są one usuwane lub dezaktywowane. Następnie sprawdzane są wszystkie dyskietki w napędach. Każda dyskietka włożona do dowolnego napędu (df0: do df3:) jest sprawdzana.

Jeśli chcemy szukać na dyskietce wirusów plikowych, albo dołączających się do plików (Link/File), to uaktywnijmy okno Virus_Checkera, następnie wciśnijmy RMB, pojawi się okno, w którym podajemy nazwę napędu do sprawdzenia (lub katalogu np. df0:libs). Wyświetlane są nazwy katalogów i plików, które są sprawdzane. Jeśli nie chcemy, aby dany katalog był sprawdzany, możemy nacisnąć Ctrl+d, co spowoduje jego zignorowanie i przejście do katalogu o stopień wyższego. Jeśli chcemy przerwać i zakończyć sprawdzanie, naciśnijmy klawisze Ctrl+c.

A oto skrócona lista wirusów wykrywanych i unieszkodliwianych przez Virus_Checkera: SCA, AEK, LSD, BYTE BANDIT, REVENGE, BYTE WARRIOR, NORTH STAR/STARFIRE, OBELISK SOFTWORKS CREW, IRQ, PENTAGON CIRCLE, HCS, DISKDOKTORS, LAMER EXTERMINATOR, TIMEBOMB, GADAFFI, BSG9, WAR HAWK, VKILL (AIDS), ULTRAFOX, PVLPROTECTOR, REVENGE LAMER EXTERMINATOR, UNKNOWN, JITR, MICROSYSTEMS, XENO, 16 BIT CREW, NEW ALIEN BEAT, BLACKFLASH, DIGITAL EMOTIONS, SCARFACE, TURK, JOSHUA, BUTONIC, CENTURIONS, CODERS, NIGHTMARE, FORPIB, GX TEAM, GREMLINS, KAUKI, SADDAM CCCP, DISASTER MASTER 2, HAWNES, RETURN OF THE LAMER, TRAVELLING JACK, LIBERATOR, MENEM'S REVENGE, TRABBI, METAMORPHOSIS.

### *6. ENote v 1.0 (Dirk Reisig)*

Bardzo prosty i ściśle specjalizowany edytor, umożliwiający wpisywanie dowolnego komentarza do wybranej ikonki. Dodatkową opcją programu jest możliwość ustalenia statusu ikonki, określającego, czy ikonkę można odczytywać, zapisywać, kasować, edytować, itp.

Okienko programu pojawia się zawsze w miejscu położenia kursora, możemy więc szybko odszukać i załączyć wybraną opcję. Podaję poniżej tryb postępowania z programem Enote.

1. Kliknąć na ikonce ENote.
2. Przytrzymując wciśnięty klawisz Shift, kliknąć na ikonce, do której chcemy dopisać komentarz, pojawi się okienko programu.
3. Uaktywnić górny gadżet okienka i wpisać komentarz.
4. Potwierdzić wybór przez [Save] lub poniechać przy pomocy gadżetu [Cancel].

Komentarz i ewentualne ustawienie statusu zostaną dopisane do ikonki. Po wywołaniu z górnej belki WorkBencha polecenia 'Info', wpisany komentarz pojawi się w polu 'COMMENT'.

### *7. Install v 1.1 (David Kinder)*

Większość instrukcji systemu operacyjnego Amigi posiada tę niedogodność, że można je uruchomić jedynie




z poziomu CLI. Jedną z nich jest komenda Install, służąca do zapisania na dyskietce specjalnego nagłówka.

Program Install wykonuje tę samą operację co bliźniaczo nazwana instrukcja AmigaDosu, z drobną różnicą, że można go uruchomić także z poziomu WorkBencha. Eliminuje to konieczność otwierania okna CLI lub Shell.

Program można uruchamiać zarówno z poziomu CLI (należy wówczas podać nazwę 'Install' wraz z całą ścieżką dostępu do tego programu) jak i z WorkBencha (poprzez podwójne 'kliknięcie' na ikonce programu). Po uruchomieniu programu, należy umieścić dyskietkę, która ma zostać poddana procesowi instalacji nagłówka i kliknąć na odpowiedni symbol napędu (df0:, df1:, df2: lub df3:).

Wraz z systemem KickStart 2.04 wprowadzony został nowy standard bootblocku. Program Install posiada menu, które umożliwia zmianę standardu bootblocku w zależności od potrzeby: na rozpoznawalny przez system KickStart 1.3 lub KickStart 2.04. Po uruchomieniu programu opcja ta zostaje automatycznie ustawiona na aktualnie wykorzystywany standard.

### *8. MTV Animlogo (Adam Daves)*

Zabawny programik, który powinien spodobać się wszystkim miłośnikom MTV. Po jego uruchomieniu, w prawym górnym rogu ekranu WorkBencha ukazuje się malutkie, we wszystkim dobrze znane logo satelitarnej telewizji muzycznej - MTV. Aby było śmieszniej,

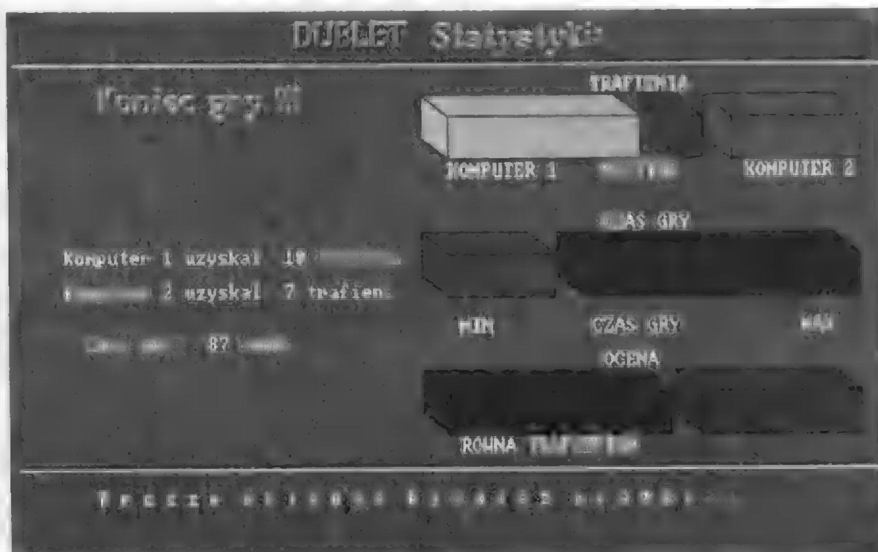


jest ono nadzwyczaj ruchliwym stworzeniem... Program można odłączyć poprzez przytrzymanie obu klawiszy myszy, przez około dwie sekundy.

***9. Animacja (Tomasz Flanc)***

Prosta animacja wykonana przy pomocy programu Deluxe Paint IV.




***10. X-Mas (Tomasz Flanc)***

Nieco spóźniona wiązanka kolęd świątecznych, czyli kolejny moduł muzyczny napisany przy pomocy jednego z trackerów.

Autorem ikonek na dyskietce Amigowiec PD # 11 jest Dariusz Zwierzyński.

**Amigowiec PD # 12 (Specjalny pakiet gier)**

***1. SPACE WACEK (Bartosz Polakowski)***

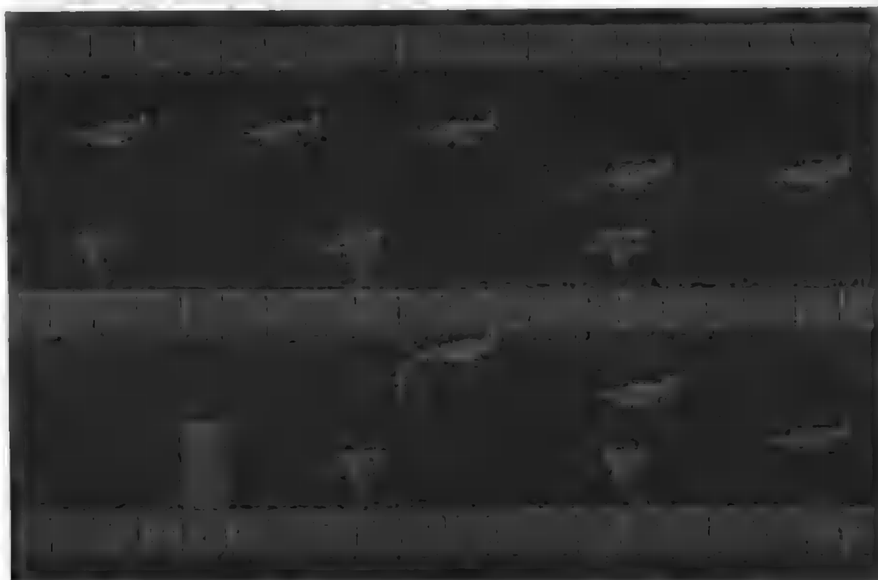
Gra, którą można zaliczyć do tak zwanych strzelanek kosmicznych. Pojedynczy osobnik wyposażony w podręczne działko i odrzutowy plecak stara się walczyć z gromadami nieprzyjacielskich statków, czołgów i transporterów. Grę uruchomić można jedynie z poziomu okna CLI. Wszystkie opcje obsługiwane są przy pomocy joysticka (i sprawnej ręki).

Zadaniem grającego jest przejście trzech poziomów: 1) obca planeta, 2) zima na obcej planecie, 3) las.

***2. DUBLET (Michał Skoczeń)***

Prosta gra logiczna dla jednego lub dwóch graczy, którą przyrównać można do starej zabawy karcianej o nazwie "dobieranie par" lub coś w tym rodzaju. Polega na wybieraniu przez zawodników dwóch kart, na przemian, takich, aby stanowiły parę. Gra kończy się po odkryciu wszystkich par. Dla utrudnienia można wybrać wersję gry z pytaniami, tzn. po odkryciu pary musimy odpowiedzieć na pytanie. Tematyka pytań jest wszechstronna i obejmuje takie dziedziny jak nauka, muzyka, geografia, sport, matematyka, chemia, informatyka oraz trivia. Wśród całej talii ukryte są dwie karty-bomby. Wzięcie jednej z nich powoduje utratę połowy punktów, jednak dwie bomby traktowane są jako normalna para.

Dodam jeszcze, że gra wyróżnia się wspaniałym opracowaniem dźwiękowym. Na uwagę zasługują sample mowy ludzkiej, wykorzystywanej podczas całej rozgrywki.



***3. MASTER MIND (Piotr Brych)***

Gra logiczna o stosunkowo niewielkim stopniu trudności. Polega na odgadnięciu szyfru, który jest tworzony przez Amigę lub drugiego z grających. Szyfr składa się z 4, 5 lub 6 kół zamalowanych sześcioma kolorami.

Grający, po zamalowaniu kół kolorami, otrzymuje od komputera odpowiedź w postaci kwadratów w kolorze białym lub też czerwonym. Komputer udziela odpowiedzi w sposób następujący: sprawdza kolor pierwszego z kółek zamalowanych przez zgadującego i sprawdza, czy taki kolor istnieje na którymś z kółek w szyfrze. Jeśli tak, to maluje po prawej stronie czerwony kwadrat, chyba że kolor taki nie tylko istnieje, ale także jego położenie zgadza się z położeniem kółka o danym



kolorze w szyfrze. Wtedy zamiast kwadratu czerwonego jest malowany kwadrat biały. Podobną operację komputer wykonuje wobec pozostałych kółek. Szyfr należy odgadnąć w 8, 12 lub 16 etapach, lecz [redacted] każdy wykorzystany etap traci się 110, 70 i 50 punktów, w zależności od ustawionej liczby etapów. Należy też zwracać uwagę na upływ czasu, który zabiera [redacted] punkty na sekundę. Pod koniec gry ukazuje się prawidłowy szyfr.

#### *4. CAVERNOUS MITES*
#### *(Paweł Karwasz)*

Gra logiczno-zręcznościowa, porównałbym ją nawet do znanych wszystkim (chyba) Lemmingów.

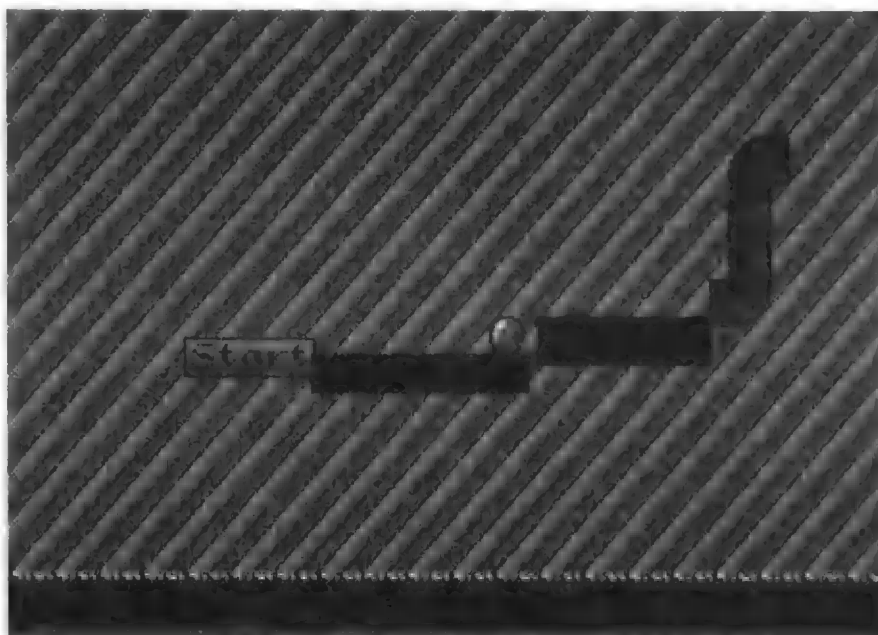
Gra zawiera 10 etapów, [redacted] należy doprowadzić do wyjścia wszystkie stworki, znajdujące się na każdym z poziomów. Dokonać tego można przy pomocy licznych dźwigni, przycisków, blokad, no i oczywiście wprawnego operowania joystickiem. Przyciski rozmieszczone są w różnych miejscach i uruchamiają rozmaite operacje, na przykład:

"T" - po nadepnięciu przez dowolnego stworka (oprócz gracza) otwiera lub zamyka dziurę w podłodze.

"D" - otwiera lub zamyka drzwi.

"+" - koniec gry.

Niekiedy napotkać można również dźwignie, które służą do otwierania bądź zamykania drzwi lub dziury w podłodze.

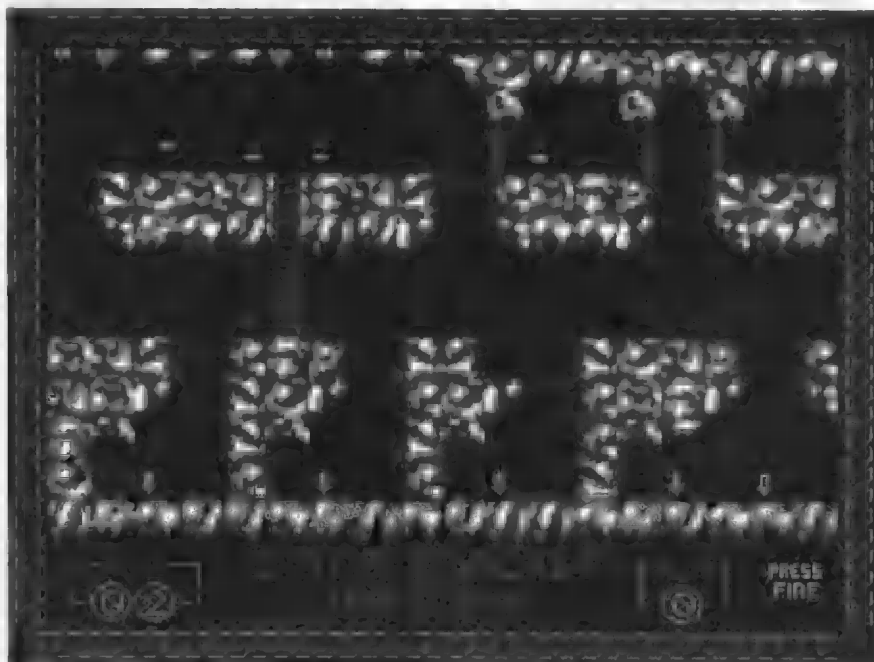



Gra wymaga myślenia i cierpliwości. Polecam ją wszystkim [redacted] długie zimowe wieczory.

#### *5. BRIDGE BALL*
#### *(Rod Mack)*

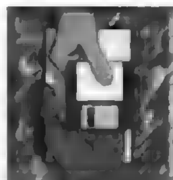
Kolejna gra logiczno zręcznościowa, która wymaga od grającego szybkiego myślenia i jeszcze szybszego operowania myszą. Porównać ją można do układanki, w której elementami do składania są rury i platformy rozrzucone ponad wodą. Zadaniem grającego jest "przeprowadzenie" spadającej piłki ponad wodą. Dokonać tego można poprzez szybkie podstawianie rur lub platform, w taki sposób, aby piłka nie wpadła do wody i została bezpiecznie przetransportowana [redacted] brzeg.

Przemieszczanie obiektów odbywa się na tej samej zasadzie co przemieszczanie ikon WorkBencha, to znaczy poprzez przyciśnięcie lewego klawisza myszy na odpowiednim obiekcie, przemieszczeniu [redacted] i zwolnieniu klawisza myszy. Każda [redacted] rur lub platform znajdujących się na ekranie może być przemieszczana tylko określoną liczbę razy. Kiedy przyciśniemy klawisz myszki na którymś z obiektów, kursor zamieni się [redacted] cyfrę, pokazując w ten sposób ilość pozostających dla tego obiektu przesunięć. Pierwszy etap gry jest bardzo prosty, ułatwia wciągnięcie nas do rozgrywki. Kolejne etapy [redacted] szybsze i coraz bardziej skomplikowane.




**Chciałbym tutaj dodać kilka uwag dla naszych Czytelników.**

Wielu z rodzimych autorów programów, zamieszczanych na naszych dyskietkach, z niecierpliwością oczekuje jakiegokolwiek odzewu ze strony użytkowników ich produktów. Czasem wystarczy tylko kartka z ładnym widoczkiem i adresem zwrotnym, aby sprawić ogromną radość autorowi programu i przyczynić się do powstania następnych, wspaniałych dzieł.



# PUBLIC DOMAIN

Bo przecież najważniejszą sprawą w całej zabawie Public Domain jest poczucie, że programy znajdują użytkowników i są im choć troszeczkę potrzebne. Tak więc, Drogi Użytkowniku, odezwij się, nie udawaj, że nie istniejesz! Pocztówka nie kosztuje przecież tak dużo. Adresy autorów poszczególnych programów podane są na każdej dyskietce, [redacted] plikach dokumentacji. Autorzy na pewno czekają...

Prosimy również o nadsyłanie uwag krytycznych i propozycji, dotyczących prowadzenia działu Public Domain w Amigowcu. Piszcie do nas, jakich programów poszukujecie i jakie powinny się ukazać w najbliższych wydaniach naszych dyskietek. Czekamy również na [redacted] Waszej pracy.

**Podsumowanie 1992 roku.**

Minął już cały rok od wydania pierwszej dyskietki Public Domain Amigowca. Do tej pory ukazało się dwanaście dyskietek numerowanych kolejno oraz dwa dodatki specjalne. Jakie [redacted] były, mogliście przekonać się sami. Teraz nadszedł czas na dokonanie swoistego bilansu, co dobrego, a co złego znalazło się [redacted] naszej bibliotece PD.

Początki bywają trudne i również nam nie udało się uniknąć kilku mniej lub bardziej poważnych błędów. Wiele z nich było usuwanych na bieżąco, dzięki Waszej korespondencyjnej pomocy. Najczęstsze uwagi dotyczyły zbyt małej objętości polskojęzycznych opisów oraz braku obiektywnej oceny zamieszczanych programów. Tak, z rumieńcem wstydu [redacted] twarzy, muszę przyznać, że na pierwszych dyskietkach PD, opisy programów były dość ogólnikowe i ograniczały się tylko do przedstawienia programu oraz jego podstawowych opcji. Z drugiej jednak strony, nie wszystkie programy wymagają szczegółowej instrukcji. Nie potrafię sobie na przykład wyobrazić kilkustronicowej instrukcji do programu "Lefty Mouse", czy "MTV Hack". Wracając jednak do tematu, mogę jedynie zapewnić, że w przyszłości programy, zamieszczane na dyskietkach PD Amigowca, będą zawierać więcej szczegółowych informacji, dotyczących obsługi i wykorzystania danego produktu. Aby każdy, nawet początkujący użytkownik Amigi, mógł go swobodnie uruchomić i w pełni wykorzystać. Coraz większą grupę programów stanowią prace napisane i nadesłane przez naszych Czytelników i [redacted] reguły zawierają pełną dokumentację w języku polskim, myślę więc, że [redacted] przyszłości problem ten zostanie całkowicie wyeliminowany.

Właśnie dzięki naszym Czytelnikom, nadsyłającym własne prace, udało nam się wzbogacić bibliotekę programów Public Domain o dużo polskich pozycji. W tym właśnie miejscu chciałbym Im Wszystkim serdecznie podziękować za pomoc przy tworzeniu naszych dyskietek. Poniżej znajduje się lista nazwisk autorów nadesłanych do [redacted] prac. Kolejność jest alfabetyczna (według imion), w nawiasach znajduje się liczba i rodzaj zamieszczonych programów:

Andrzej Kotarski (1 duży opis)
Artur Konarski (1 program w [redacted] blerze oraz kodowanie dodatku "A")
Bartosz Polakowski (2 programy)
Bohdan R. Rau (1 program + dużo przykładów do kursu C)
Cezary Biernacki (3 programy + 1 tekst)
Dariusz Zwierzyński (dużo ikonek do dyskietek + grafika do dodatku "A")
Dariusz Żbik (2 programy)
Jacek Neumann (1 moduł muzyczny)
Jarosław Cora (2 programy)
Jarosław Zachwieja (1 animacja)
Kamil Iskra (6 programów)
Kryst (1 moduł muzyczny)
Marcin Gackowski (1 moduł muzyczny)
Marek Lisiewicz (1 program)
Michał Cybiński (2 moduły muzyczne)
Michał Skoczeń (1 program)
Paweł Karwasz (1 program)
Piotr Brych (1 program)
Tomasz Katarzyński (1 program)
Tomasz Rożek (2 moduły muzyczne)
Wojciech Białkowski (2 animacje)
Wojciech Żuchowski (1 program)

Mam nadzieję, że nie pominąłem nikogo. Jeszcze raz WIELKIE DZIĘKI!!!

**Co było na naszych dyskietkach w 1992 roku.**

***AMIGOWIEC PD # 1***

1. *DIRMASTER* - program do tworzenia spisu własnych programów.
2. *BADFORMAT* - program do usprawniania uszkodzonych dyskietek.
3. *SPEEDDISK* - program testujący jakość napędów dyskowych.
4. *SCREENX* - program do "wyciągania" obrazków graficznych.
5. *CHINA CHALLENGE* - jedna z wersji popularnej gry Shanghai.
6. *SSCHAN* - moduł muzyczny.

***AMIGOWIEC PD # 2***

1. *TICTACTOE* - popularna gra w "kółko i krzyżyk".
2. *CALCKEY* - kalkulator.
3. *DOSERROR* - program opisujący komunikaty błędów AmigaDOS.
4. *LOTTO* - symulator LOTTOMATU.
5. *SYSINFO* - program podający pełną informację o systemie.
6. *EGYPTREMIX* - moduł muzyczny.
7. *FIRE, WATER, AIR* - moduł muzyczny.
8. *DIODA* - program w asemblerze.
9. *ANIMACJA* - demonstracja wykonana przy pomocy programów Imagine i Vista Pro.

***AMIGOWIEC PD # [redacted]***

1. *KLONDIKE* - komputerowy pasjans.
2. *ARRIBA* - zestaw zabawnych sygnałów dźwiękowych.
3. *RRD* - automatycznie ładujący się RAM DISK.
4. *PARNET v 2.40* - Amiga w sieci (Parallel Port).
5. *MED v 3.0* - program muzyczny.
6. *CONFUSED* - utwór muzyczny skomponowany przy pomocy programu MED.
7. *VIRUS CHECKER* - program antywirusowy.
8. *JĘZYK C* - listing programów do Kursu C.

***AMIGOWIEC PD # 4***

1. *GO-MOKU* - gra logiczna.
2. *TYPIST* - program do nauki maszynopisania.
3. *LEFTY MOUSE* - obsługa myszki dla leworęcznych.
4. *GPRINT* - poprawienie jakości wydruku rysunków.
5. *DIRECTORY OPUS* - demonstracyjna wersja programu narzędziowego.
6. *WILDDOGLAND* - moduł muzyczny.



7. *JĘZYK C* - listing programów do Kursu C.

***AMIGOWIEC PD # 5***

1. *CHEAT'S BANK* - zbiór ułatwień do 134 gier.
2. *FILESCANER v 1.1* - wyświetla strukturę plików.
3. *POCHODNA* - obliczanie pochodnej funkcji.
4. *WYKRESY* - wykresy funkcji dwóch zmiennych.
5. *WELLTRIX* - Tetris 3D.
6. *ENIGMOTOM* - moduł muzyczny.
7. *ANIMACJA* - wykonana przy pomocy programu DPaint IV.
8. *JĘZYK C* - listing programów do Kursu C.

***AMIGOWIEC PD # 6***

1. *BIO-RYTM v 2.25* - rysowanie wykresów biorytmów.
2. *DESTROY* - zerowanie pamięci po resecie komputera.
3. *IBeM v 1.05* - emulator PC z grafiką.
4. *KONWERSJA v 1.1* - przenoszenie standadów polskich znaków.
5. *TEST ANTY v 1.11* - antywirus.
6. *TECHNOTOM* - moduł muzyczny.
7. *KAP-OTHELLO* - gra logiczna "Odwracanka".
8. *JĘZYK C* - listing programów do Kursu C.

***AMIGOWIEC PD # 7***

1. *SŁÓWKA* - program do testowania znajomości słówek angielskich.
2. *LASTHOPE* - odzyskuje uszkodzone zbiory.
3. *MOD CATALOGER v 1.1* - program do katalogowania modułów muzycznych.
4. *FASTCAT* - Amiga w sieci (Serial Port).
5. *LOCOMOTION* - gra logiczno-zręcznościowa (wersja demonstracyjna).
6. *DISCO* - utwór muzyczny.
7. *JĘZYK C* - listing programów do Kursu C.

***AMIGOWIEC PD # 8***

1. *AMIBASEPRO* - pełna wersja bazy danych.
2. *CALC* - arkusz kalkulacyjny.
3. *ORDER MAKER* - optymizer dysków.
4. *BICS* - edytor tekstów umieszczanych na bootblocku.
5. *LACE POINTER* - animowany kursor myszki.
6. *APO-SŁOWNIK DEMO* - słownik angielsko-polski pracujący w multitaskingu.
7. *HEMROIDS* - gra zręcznościowa.
8. *LARS* - moduł muzyczny.
9. *JĘZYK C* - listing programów do Kursu C.

***AMIGOWIEC PD # 9***

1. *BOOTPIC v 1.2* - podstawianie obrazka w miejsce "proszącej rączki".
2. *DISKTALK 1.0* - dźwiękowe odzywki naszej przyjaciółki.
3. *DRAGONTILES* - kolejna wersja gry Shanghai.
4. *LENS* - kursor-soczewka.
5. *PICBASE* - baza danych do rysunków.
6. *EXEC-OPIS* - tłumaczenie części 'ROM KERNEL MANUAL: LIBS. & DEVS'.
7. *NOCLICK* - wyłącza "klikanie" pustego napędu dyskowego.
8. *KRYST* - moduł muzyczny.
9. *JĘZYK C* - listing programów do Kursu C.

***AMIGOWIEC PD # 10***

1. *POŻERACZ PAMIĘCI* - dla tych, [illegible] mają jej za dużo.
2. *KLAWIATURA* - nauka szybkiego pisania bezwzrokowego.
3. *SET WORKBENCH DEPTH* - ustalanie liczby kolorów dla WorkBencha.
4. *SETCOLOURS* - ustawianie kolorów dla WorkBencha.
5. *LINES* - prosta gra logiczno-zręcznościowa.
6. *ROLAND S-220* - Amiga i MIDI.
7. *FLOAT* - moduł muzyczny.

***AMIGOWIEC PD # 11***

1. *EDYTOR NLQ* - prosty edytor znaków NLQ.
2. *ICON COL v 1.0* - programik do koloryzowania ikon.
3. *MEGATRAINER* - wstawia "nieśmiertelności" do gier.
4. *START v 1.0 b* - pomaga wygodnie uruchamiać programy z dyskietki.
5. *VIRUS CHECKER v 6.15* - najnowsza wersja programu antywirusowego.
6. *ENote v 1.0* - edytor do wpisywania komentarzy do ikon.
7. *INSTALL v 1.1* - udanie zastępuje komendę "Install" AmigaDosu.
8. *MTV Animlogo* - animowane logo MTV.
9. *ANIMACJA* - prosta animacja.
10. *X-Mas* - wiązanka kolęd świątecznych.

***AMIGOWIEC PD # 12***
***(Specjalny pakiet gier)***

1. *SPACE WACEK* - fajna gra zręcznościowa.
2. *DUBLET* - gra karciana dla 1-2 osób.
3. *MASTER MIND* - test sprawności umysłu.
4. *CAVERNOUS MITES* - pomysł z Lemmingów.
5. *BRIDGE BALL* - ciekawa gra logiczno-zręcznościowa.

***AMIGOWIEC PD "A"***

*SOUND DISC 3* - demo muzyczne bydgoskiej grupy FLUFFY BEARS.

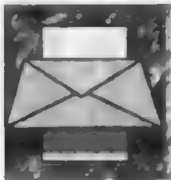
***AMIGOWIEC PD "B"***
***(Dyskietka nie tylko dla początkujących)***

1. *SUPERDUPER* - program kopiujący, pracuje w multitaskingu.
2. *VIRUSCHECKER 6.0* - kolejna wersja programu antywirusowego.
3. *SYSINFO* - nowa wersja programu zamieszczonego na PD # 2.

---

**<u>Jak zamawiać nasze dyskietki Public Domain i ile to kosztuje?</u>**

Dyskietki Public Domain z naszej biblioteki PD można zamawiać przesyłając pieniądze na [illegible] konto przy pomocy blankietu z Amigowca, podając symbol dyskietki PD od # 1 do # 12 oraz "A" i "B" lub na tym samym blankiecie zamówić półroczną prenumeratę dyskietek PD od dowolnie wybranego numeru, podając przy tym swój czytelny adres. Nasza dyskietka kosztuje 25 tys. zł (wliczone są tutaj koszty dyskietki, przesyłki, nalepki, opakowania, itp.). Oczywiście dla prenumeratorów czasopisma Amigowiec jest specjalna zniżka, dla nich jedna dyskietka kosztuje tylko 20 tys. zł. W przypadku zamówienia dyskietek za zaliczeniem pocztowym, zamawiający sam pokry[illegible] koszty przesyłki. ❑





# PISMA, PISEMKA

Krzysztof Nowicki

**Odpowiemy dzisiaj na następną porcję pytań Naszych Drogich Czytelników. Może nasze odpowiedzi zaspokoją głód wiedzy wciąż nienasyconych użytkowników Amigi. Oprócz odpowiedzi na pytania poruszymy kilka innych problemów. Zapraszamy...**

***Co robią nowe układy w A600?***

Rozumiem, że chodzi o nowe układy graficzne. Otóż robią one dokładnie to samo co w Amidze 500 plus. Służą one do tworzenia trybów graficznych niedostępnych w Amidze 500, to jest tych spośród nich, które pracują z rozdzielczością poziomą 1280 punktów oraz trybu Productivity, którego użycie pozwala uzyskać na monitorze Multiscan niedrgający obraz o rozdzielczości 640 na 480 punktów (w czterech kolorach). Niejako przy okazji, w związku z powiększeniem rozdzielczości zaistniała konieczność wyposażenia komputera w więcej pamięci Chip RAM - jeden z nowych układów (Fatter Agnus - 8375) otrzymał więc możliwość obsługi do 2 MB tej pamięci (dotychczas 1 MB). Jedynym układem całkowicie nowym w Amidze 600 jest Gayle, który łączy w sobie funkcje układu zarządzającego pamięcią oraz kontrolera dysków twardych standardu IDE (AT-Bus). Dodatkowo ten układ kontroluje port PCMCIA.

***Jak rozszerzyć pamięć Amigi 500 plus do 2 MB Chip RAM?***

Najlepiej wykonać to najprostszą możliwą metodą, to znaczy kupić rozszerzenie pamięci (oczywiście 1 MB) przeznaczone do umieszczenia w kieszeni od spodu komputera. Każde rozszerzenie tam umieszczone będzie widziane przez Amigę 500 plus jako Chip RAM.

***Do jakiej pojemności można rozszerzyć maksymalnie każdy rodzaj pamięci w Amidze 500 Plus?***

Pamięć Chip RAM można rozszerzyć do 2 MB stosując typowe rozszerzenia. Natomiast pamięć Fast RAM można rozbudować do 8 MB poprzez zakup modułu przyłączanego z lewej strony komputera.

***Czy Amiga 500 Plus będzie wykorzystywała programy z Amigi 600?***

Oczywiście, wyjątkiem mogą być tylko te programy, które korzystają z portu PCMCIA, ale takich na razie nie spotkałem.

***Czy można za pomocą A500 dekodować cyfrowo zakodowane programy satelitarne?***

Niestety, nie spotkałem się jeszcze z tego rodzaju problemem. Nie znaczy to wcale, że takie zastosowanie Amigi jest niemożliwe. Podejrzewam jednak, że skoro nikt nie zajął się jeszcze tym problemem, to jest to związane z legalnością dekodowania programów satelitarnych, albo czystą ekonomią.

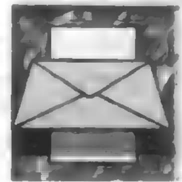
***Jakie są programy sprawdzające poprawność działania Amigi?***

Do najczęściej spotykanych programów testujących Amigę należą:
- Ami-doctor
- System Test v 9.1
- SysInfo, jest na dyskietkach Public Domain Amigowca ("2/92" i "B")

Takich programów jest oczywiście więcej, ale wymienione powyżej cieszą się największym uznaniem.

***Jakie są różnice pomiędzy kontrolerami XT-bus, AT-bus i SCSI?***

Pomiędzy kontrolerami XT-Bus oraz AT-Bus różnice są niewielkie, dotyczą tylko magistrali przesyłu danych. W kontrolerach XT-Bus szyna była 8-bitowa, natomiast w AT-Bus jest 16-bitowa (wynikają oczywiście inne różnice w pracy obu kontrolerów). Skróty XT i AT oznaczają typ komputera klasy PC, w którym dany kontroler mógł być stosowany. W najnowszych Amigach zastosowano kontroler AT-Bus, np. w A600, A1200 i A4000, z tą różnicą, że w produktach firmy Commodore występuje on pod nazwą IDE. Kontrolery IDE w porównaniu do SCSI są wolniejsze (w przypadku nowej karty SCSI-2 dużo wolniejsze), natomiast ich niewątpliwą zaletą jest niższa cena. Jednak za wyższą cenę kupując kontroler SCSI, otrzymujemy możliwość sprawowania kontroli nad innymi urządzeniami niż dyski twarde. Od dawna już są produkowane i obecne na rynku komputerowym urządzenia wykorzystujące złącze SCSI do szybkiego



transferu danych, np. drukarki, skanery, stacje CD-ROM, wymienne dyski twarde, itd. Siedem tego rodzaju urządzeń można podłączyć do kontrolera SCSI, natomiast kontroler IDE oferuje nam tylko możliwość sterowania dyskiem twardym (niektóre - dwoma). SCSI posiada także inną przewagę nad IDE: transfer danych pomiędzy pamięcią RAM oraz urządzeniami peryferyjnymi odbywa się bez udziału lub tylko z niewielką pomocą procesora głównego komputera.

***Jakie są różnice między procesorami Motorola 68000, 68020, 68030, 68040?***

Największe różnice występują pomiędzy procesorem 68000 i pozostałymi wymienionymi w pytaniu. Procesor 68000 jest bowiem 16-bitowy, natomiast wszystkie pozostałe są 32-bitowe. Oznacza to dwukrotne zwiększenie ilości pobieranych jednorazowo przez procesor informacji. Oczywiście to nie wszystko, kolejne różnice są wynikiem zmiany struktury procesora. Procesory 68020 i 68030 są zbliżone w budowie do siebie. Praktycznie każdy program pisany specjalnie dla jednego z wymienionych układów, powinien pracować na drugim. Wymienione procesory przyspieszają pracę komputera 4-krotnie (68020) lub 8-krotnie (68030) w stosunku do Amigi z procesorem 68000. Najbardziej rozbudowaną konstrukcją jest procesor 68040, który od poprzedników różni się tym, że jest zintegrowany z koprocesorem matematycznym stanowiącym dotychczas osobny układ. Należy także wspomnieć o procesorach mających w nazwie symbol EC, są to wersje ekonomiczne procesorów, pozbawione najczęściej układu zarządzającego pamięcią (umożliwiającego korzystanie z wirtualnej, dyskowej pamięci RAM) oraz z zegarem o niższych częstotliwościach pracy. Warto także dodać, że każdy z procesorów wymienionych w pytaniu jest produkowany w kilku wersjach, różniących się szybkością pracy - częstotliwością zegara, zwykle spotykane wartości: 14, 16, 25, 28, 33 MHz i oczywiście ceną.

***Czy programy zapisane w Amiga DOSie mogą być odczytywane przez inne komputery?***

Niestety, jest to niemożliwe (do czasu, mam nadzieję). Dotychczas powstał tylko jeden emulator Amigi pracujący na komputerach klasy IBM PC. Ale jest to słaby program, umożliwiający pracę w zapomnianym już w tej chwili systemie 1.2 oraz potrafiący odwzorować tylko cztery z kolorowych trybów graficznych Amigi. Natomiast jego niewątpliwą zaletą jest możliwość odczytywania dyskietek zapisanych w formacie Amigi.

***Czy można podłączyć stację dysków od C-64 do Amigi?***

Jest to możliwe. Taką operację umożliwiają wszystkie emulatory C-64 pracujące na Amidze. Podłączenie takie można także zrealizować przy pomocy specjalnie do tego celu wyprodukowanego urządzenia (Ami-64-Link), opisanego dokładniej na stronie trzeciej (Depesze).

***Co oznaczają komunikaty: "Software error", "Not enought memory", "Out of heap space", "Error allocating ram public area", "Protector screentest V 3.2....", "You are about to boot into an NTSC sized screen"?***

Za wyjątkiem ostatniego, wszystkie te komunikaty informują o braku pamięci RAM. Pierwszy z nich czyni to w sposób bezpośredni, następne informują o braku miejsca na stosie (drugi) oraz o problemach z rezerwacją pamięci (trzeci). Ostatni z komunikatów jest wywoływany, gdy podczas uruchamiania komputera, Amiga próbuje rozpocząć pracę w systemie NTSC. Komunikat ten nie jest jednak zawarty w systemie operacyjnym Amigi. Jego wywołanie jest spowodowane działaniem procedury testującej, będącej w niektórych nietypowych bootblockach, na dyskietce.

**W jakiej formie należy przedstawiać nadsyłane do redakcji problemy?**

Czytelnicy proszą nas o podanie rozwiązań nękających ich problemów. Abyśmy mogli skutecznie Wam w tym pomagać, proponuję w nadsyłanej korespondencji podawać w punktach podstawowe dane o sobie i swoim sprzęcie, według wzoru:

1. Imię i Nazwisko.
2. Adres zamieszkania.
3. Typ komputera.
4. Rok produkcji.
5. Wersja Kickstartu (pamięci ROM).
6. Wersja Workbencha.
7. Wersja płyty głównej komputera (jeśli jest znana).
8. Całkowita pojemność pamięci RAM.
9. Całkowita pojemność pamięci Chip RAM.
10. Całkowita pojemność pamięci Fast RAM.
11. Wersja układu Agnus (jeśli jest znana).
12. Rodzaj i producent rozszerzenia pamięci.
13. Typ i producent dodatkowych stacji dysków.
14. Typ i producent dysku twardego.
15. Inne rozszerzenia sprzętowe.
16. Opis problemu.

Można podać tylko numer pozycji z komentarzem, np. 1. Jan Kowalski, 2. 00-950 Warszawa, ul. Średnia 13a, 3. Amiga 500, 4. 1991 r., 5. wersja 1.3, itd.

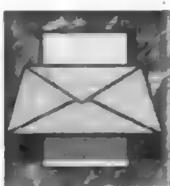
**Kiedy redakcja Amigowca rozliczy zaległą korespondencję?**

Chciałbym poruszyć problem zaległej korespondencji kierowanej do redakcji Amigowca, na stary adres, do 30 listopada 1992 r.

Po reorganizacji wydawnictwa okazało się, że otrzymaliśmy w spadku po poprzedniej firmie sporą paczkę listów. Są tam listy pochwalne, z uwagami krytycznymi, z propozycjami współpracy oraz poruszające wiele innych tematów. W chwili obecnej nie możemy stwierdzić, kto z autorów tych listów otrzymał satysfakcjonującą go odpowiedź. W związku z tym, prosimy wszystkich zainteresowanych o powtórną korespondencję, na którą zobowiązujemy się odpowiedzieć bezpośrednio lub na łamach naszego czasopisma.

**W jaki sposób można nawiązać współpracę z redakcją Amigowca?**

Prosimy tutaj wszystkich potencjalnych autorów i współpracowników o nadsyłanie listownych propozycji współpracy, określając przy tym, w jakich tematach czują się najlepiej oraz o czym chcieliby pisać. Mile widziane będą listy, w których ich autorzy jak najdokładniej przedstawią siebie oraz swoje komputerowe doświadczenia. Czekamy na konkretne propozycje oraz na różne, nawet nieco "zwariowane" pomysły.





Dziękujemy serdecznie wszystkim, którzy nadesłali już do nas stosy listów ze swoimi uwagami, wnioskami, propozycjami. Staramy się, w miarę naszych skromnych możliwości, odpowiadać na korespondencję od Naszych Drogich Czytelników. Niestety, nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć bezpośrednio na każdy list, ale uważnie czytamy każdą wysłaną do nas przesyłkę.

Zapraszamy więc Wszystkich, Dużych i Małych, Młodych i Starych, mniej lub bardziej zaawansowanych miłośników komputerów i programów komputerowych, do owocnej współpracy z naszym wydawnictwem.

**Na zakończenie kilka spraw natury ogólnej.**

Od pewnego czasu pojawiają się w redakcji listy z pytaniami dotyczącymi fontów do programu Page Stream. Dotyczą przede wszystkim tego, czy fonty obdarzone atrybutami bold lub italic, mogą być traktowane jako oddzielne czcionki, czy też powinny być liczone jako jedna. Otóż fonty wektorowe charakteryzują się tym, że są osobno tworzone dla każdego dodatkowego atrybutu, dlatego każdy krój pisma może być traktowany oddzielnie. Innym problemem jest zgłaszane często w listach wzajemne podobieństwo fontów sprzedawanych przez różne firmy. Niestety oferta czcionek zależy tylko od polityki handlowej danej firmy i my nie mamy na to żadnego wpływu.

Drugim często poruszanym w listach tematem jest oferowany przez nas kontroler dysków twardych firmy Protar do A500. Z przykrością informujemy zainteresowanych, że w tej chwili nie mamy tych urządzeń i w najbliż szym czasie nie będziemy ich posiadali.

Niepokoją nas także listy od Czytelników, którzy informują nas o niesolidności niektórych firm komputerowych, działających na terenie Polski. Ponieważ sygnały dotyczą, jak na razie, przypadków jednostkowych, nie podajemy nazw i adresów tych firm. Jeżeli jednak otrzymamy udokumentowane zarzuty, a niesolidności będą się powtarzały, opublikujemy listy od zawiedzionych Czytelników.

***Otrzymaliśmy od Pana Marka Hyli list, który na prośbę Tomasza Koszczyńskiego - poprzedniego redaktora naczelnego Amigowca, publikujemy w całości.*** ❑

*Kraków 16.11.1992 r.*

*Szanowny Panie!*

*Chcąc zakończyć ciągnący się już od dawna proces rozwiązywania Stowarzyszenia Użytkowników Amigi pragniemy raz jeszcze skontaktować się z Panem, by do końca wyjaśnić pewne zaległe sprawy i kwestie oraz zamknąć w pewien sposób tą, było nie było, niezbyt chlubną kartę działalności krakowskiego środowiska amigowców.*

*Będąc jednocześnie zobowiązanym do rozliczenia się z pieniędzy, jakie zostały zgromadzone na koncie likwidowanego Stowarzyszenia Użytkowników Amigi pragniemy przedstawić szczegółowe rozliczenie dochodów i kosztów Stowarzyszenia.*

*Po stronie wpływów należy zanotować:*
*- 46 wpłat po 50.000, co daje łączną sumę 2.300.000 zł.*
*- 6 wpłat po 70.000, co daje łączną sumę 420.000 zł.*
*- 16 wpłat po 90.000, co daje łączną sumę 1.440.000 zł.*

*Wkłady o łącznej kwocie 4.160.000 zł zostały umieszczone na nieoprocentowanym koncie Banku Przemysłowo - Handlowego w Krakowie. Nieoprocentowanie konta wynikało z statutowego założenia nie prowadzenia działalności gospodarczej przez Stowarzyszenie.*

*Po stronie wydatków zanotować natomiast należy:*
*- 30.000 zł jako koszty rejestracji SUAMI*
*- 30.000 zł opłaty za pieczątkę*
*- 700.000 zł na 1000 szt. znaczków pocztowych*
*- 500.000 zł na 1000 szt. kserokopii materiałów anonsujących powstanie SUAMI*
*- 1.000.000 zł opłaty za miesięczną pracę biurową (sekretarską) + opłaty ZUS*
*- 100.000 zł jako inne opłaty za sprzęt biurowy (zszywki, koperty, spinacze, etc.)*

*Łączna kwota wydatków osiągnęła więc 2.360.000 zł. Pozostałe 1.800.000 zł decyzją członków założycieli, którzy czasowo pełnili funkcję Rady Delegatów zostało wpłacone na konto Wojewódzkiego Szpitala Dziecięcego w Krakowie (mieszczącego się przy ulicy Kopernika w Krakowie). Rozważano także możliwość rozesłania reszty pieniędzy z powrotem członkom SUAMI, niemniej jednak koszty podjęcia takiej operacji byłyby niewspółmierne do osiągniętych korzyści. Dodać należy przy tym, że przeznaczenie pieniędzy na cel charytatywny jest zgodne ze Statutem Stowarzyszenia, a zasilenie budżetu szpitala dziecięcego z pewnością przyniesie wszystkim członkom SUAMI choćby niewielką satysfakcję moralną.*

*Informujemy jednocześnie, że wszyscy, którzy czują się pokrzywdzeni naszą decyzją i pragną odzyskać swój pieniężny wkład w działalność Stowarzyszenia mogą odwoływać się od naszej decyzji do końca roku 1992.*

*Z poważaniem*
*sekretarz SUAMI*
Marek Hyla

# HDP Electronics s.c.

## OFERUJE DLA KOMPUTERÓW AMIGA

**System digitalizacji i obróbki obrazu w czasie rzeczywistym!**

# DIGI LAB

**Sprzęt dla każdej Amigi + program w dwóch różnych wersjach dla procesorów 68000 i szybszych**

- digitalizacja obrazu w czasie rzeczywistym (tryb czarno-biały)
- możliwość przedstawiania obrazu czarno-białego w 80 różnych trybach Amigi; kolorowego w 88 trybach
- pełne wykorzystanie trybów graficznych Amigi
- szybka digitalizacja w 4 różnych rozdzielczościach
- bogaty zestaw wejść i wyjść wideo w digitalizerze: VIDEO (VHS, Video 8), RGB, Y/C (S-VHS, Hi8), (wbudowany RGB-Splitter)
- możliwość regulacji parametrów digitalizacji w programie i w digitalizerze
- naturalny sposób tworzenia animacji z bezpośredniego sygnału wideo
- rozbudowany blok funkcji animacyjnych w programie
- trzy rodzaje filtrów cyfrowych
- zapis digitalizowanych danych w sześciu formatach, stosowanych powszechnie w większości programów dostępnych na Amigach
- tryb pracy przeznaczony dla posiadaczy kart 24-bit. umożliwiający uzyskiwanie 16.777.216 kolorów
- szczegółowa instrukcja, opisująca digitalizer i program obsługujący w języku polskim

**Cena: 4.900.000 zł**

## HDP SOUND STUDIO

- **Rewelacyjny program DIGITON V1.1**
- **Amiga Sound Sampler**
- **Szczegółowa instrukcja obsługi w języku polskim**

| | |
|---|---|
| CENA ZESTAWU MONO | 400.000 zł |
| CENA ZESTAWU STEREO | 540.000 zł |

## Profesjonalne GENLOCKI

AMIGA GENLOCK PRO.................... 4.950.000 zł
*PAL, S-VHS, RGB-SPLITTER*
AMIGA GENLOCK.................................... 3.100.000 zł

| | |
|---|---|
| KICK ROM (KICKSTART V1.3 dla A500+) | 480.000,- |
| KICK ROM (KICKSTART V2.0 dla A500/A2000) | 680.000,- |
| SOUND SAMPLER (MONO, 27KHz) | 290.000,- |
| SOUND SAMPLER (STEREO, 20KHz) | 440.000,- |
| Amiga MIDI Pro (1*IN, 1*THRU, 2*OUT) | 380.000,- |
| Elektroniczny BootSelektor DF0-DF3 | 270.000,- |
| BootSelektor DF0-DF1 | 75.000,- |
| Amiga Action Replay V1.5 | 680.000,- |
| Slot A500/A2000 | 450.000,- |
| Rozszerzenie pamięci 1.8MB dla A500 | 1.750.000,- |
| Rozszerzenie pamięci 1MB dla A500+ | 890.000,- |
| Elektroniczny przełącznik Mysz-Joystick | 130.000,- |
| Program DigiTon V1.12 | 220.000,- |
| AmiKey (podłączenie klawiatury IBM AT do A500) | 350.000,- |

UWAGA!!! Sprzedaż również za zaliczeniem pocztowym.
HDP Electronics, 50-223 Wrocław, pl. Staszica 7, tel. (071) 21-57-82
Przedsiębiorstwo "FORMAT", ul. Bracka 4, W-wa, tel. (02) 625-40-09

---

*Zapraszamy codziennie 11.00 - 20.00 w soboty 10.00 - 15.00*

# Klub komputerowy STODOŁA

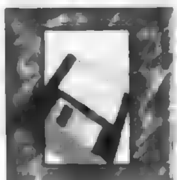
*Zapraszamy codziennie 11.00 - 20.00 w soboty 10.00 - 15.00*

## AMIGA s.c.

- serwis sprzętu firmy Commodore
- literatura (także AMIGOWIEC)
- licencjonowane oprogramowanie
- akcesoria: twarde dyski, karty, kable, rozszerzenia
- najlepsze stacje dysków 5,25" do AMIGI (18 m-cy gwarancji, w cenie montaż bootselectora, test techniczny Bajtek 5/91)
- biblioteka dysków PD (Fish, Kickstart, Amos)
- zewnętrzne rozszerzenia pamięci do A500 z 2MB z możliwością rozszerzenia do 8MB
- stacje dysków 3,5" do AMIGI (test techniczny C&A nr 8/92, 18 m-cy gwarancji)

**Warszawa, ul. Batorego 10, tel. (022) 25-60-31 w. 35**

Giełdy komputerowe w "Stodole" w soboty od 10.00 do 15.00





# PC-Task

Tomasz Hrycyniak

**Jak z Amigi zrobić komputer klasy IBM PC? Od kiedy na świecie zaczęto rozpowszechniać różne modele komputerów, powstał problem zgodności oprogramowania. W komputerach stosowano różne rozwiązania sprzętowe, różne procesory, inne systemy operacyjne. Również wiele rozwiązań technicznych poszczególnych firm całkowicie przekreśliło możliwości łatwej wymiany oprogramowania (nie mylić z wymianą danych, tekstu lub grafiki).**

Dzisiaj, kiedy znajomość techniki komputerowej jest już bardzo duża, nikogo nie dziwi fakt, że programy pisane na Amigę, nie działają w innych typach komputerów (np. IBM, Atari ST). Każdy z użytkowników już wie, że musi zaopatrywać się w programy dla "swojego" komputera. Są jednak tacy, którzy się z tym nie pogodzili i zaczęły powstawać emulatory.

Problem używania na Amidze programów przeznaczonych dla innych komputerów można rozwiązać na dwa sposoby, sprzętowo i programowo.

Pierwszy z nich polega na zamontowaniu w Amidze specjalnej karty (urządzenia) zawierającej najczęściej procesor i inne układy specjalizowane komputera, który ma być emulowany. W połączeniu z odpowiednim programem, daje to możliwość używania oprogramowania emulowanego komputera.

Drugi sposób opiera się wyłącznie na programie. Wystarczy wczytać i uruchomić na Amidze odpowiedni program i już mamy przed sobą inny komputer. Ktoś mógłby teraz stwierdzić, że emulacja programowa jest dużo lepsza od sprzętowej i miałby trochę racji, bo niby po co grzebać w komputerze i coś tam instalować, gdy wystarczy odpowiedni program. Ale przy ocenianiu każdego emulatora należy brać pod uwagę przynajmniej trzy zagadnienia:

- zgodność z emulowanym komputerem,
- szybkość działania emulatora,
- cenę kompletu.

Pod względem zgodności programowej i szybkości działania, emulator sprzętowy "bije na głowę" emulatory programowe, ale jest dużo droższy. Wybór odpowiedniego emulatora powinien więc zależeć tylko od zastosowania wybranego emulatora. Na Amidze najczęściej "symuluje się" komputer IBM PC, najbardziej popularny z 16-bitowych komputerów. Oczywiście, posiadacz Amigi, który zostanie zmuszony do jednorazowego wykonania w domu czegoś dla swojego zakładu pracy lub szkoły, nie będzie do tego celu kupował emulatora sprzętowego. Zadowoli się więc tańszym emulatorem programowym. Programy z PC-eta będą wtedy pracowały dużo wolniej, ale przy niezbyt skomplikowanych pracach można to sobie darować.

Obecnie najpopularniejszym w Polsce programowym emulatorem IBM PC jest program Amiga Transformer, którego wiele WAD opisano już dość dokładnie i pozwolę sobie tylko stwierdzić, że używałem go kiedyś z braku lepszych programów. Kiedy jednak pojawiły się inne emulatory, Transformer poszedł w odstawkę. Aktualnie używam programu PC-Task, autorstwa Chrisa Hamesa, z 1992 r. Postaram się więc przedstawić go bliżej Czytelnikom AMIGOWCA.

Już pierwszy kontakt z programem PC-Task zaskakuje użytkownika, na dyskietce znajdują się trzy programy! Tak, trzy niezależne programy, dla trzech różnych procesorów. Pierwsza wersja dla procesora 68000, standardowo montowanego w Amigach 500, 500+, 2000. Druga dla procesora 68010, spotykanego w mini-kartach "Turbo". Natomiast trzecia wersja dla procesorów 68020 i 68030. Pozwala to na pełne wykorzystanie prędkości nowych procesorów i na bezproblemową współpracę tego programu z każdym modelem Amigi (pracuje ze wszystkimi wersjami Kickstartu - 1.2, 1.3, 2.04). Dyskietka zawiera jeszcze inne przydatne programy. Są to między innymi:

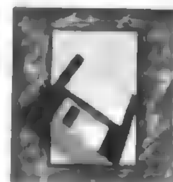
- TDPatch1213, pozwalający na pracę z dyskietkami formatu MS-DOSa dla Kickstartu 1.2 i 1.3,
- LeaveSlowFast, łączący 512 kB Chip RAM i 512 kB Slow RAM (pod adresem $C00000), w jeden duży blok, co daje ok. 150 kB więcej pamięci dla emulowanego PC-eta. Do wszystkich programów zawartych na dyskietce, dołączone są oczywiście pliki dokumentacji opisujące dość szczegółowo każdy z nich (po angielsku).

Po uruchomieniu programu PC-Task, ukazuje się nam ekran z opcjami do ustawiania parametrów pracy "naszego" IBM PC. Cały ekran jest podzielony na cztery pola:

1. W prawym górnym znajdują się trzy "suwaki" do ustawiania pracy w trybie monochromatycznym (MDA), poniżej umieszczone są "przyciski" do włączania trybu kolorowego (CGA), uaktywniania portów: szeregowego (Use Serial) i równoległego (Use Parallel).

2. Prawe dolne pole ekranu zawiera kilka przydatnych opcji. Kolejno od góry:

- "Priority when selected", priorytet dostępu do procesora dla programu PC-Task, gdy jego ekran jest aktywny.



- "Priority when not selected", dostęp do procesora dla programu PC-Task, gdy jego ekran nie jest aktywny.

Powyższe dwie opcje są przeznaczone do ustawiania parametrów pracy programu PC-Task w systemie wielozadaniowym (w multitaskingu). Uruchamia się on bowiem [redacted] własnym ekranie (można ekran zsunąć myszką) i nie blokuje innych programów pracujących w systemie Amigi.

Ustawienie opcji "Priority when selected" na wartość 1 i opcji "Priority when not selected" na wartość -1, powoduje, że gdy ekran emulatora jest aktywny (pracujemy na nim), PC-Task dostaje pierwszeństwo w dostępie do procesora, kosztem innych programów pracujących [redacted] systemie Amigi. Jeżeli natomiast "zsuniemy" ekran PC-Task'a, to możemy spokojnie pracować z amigowymi programami, emulator poczeka. Jest to bardzo dobre rozwiązanie, pozwalające [redacted] kierowanie maksymalnej mocy obliczeniowej procesora do tego progranu, który jest aktualnie używany.

- "Memory Kilobytes", ustawianie wielkości pamięci do dyspozycji emulatora. Ustawienie to jest traktowane jako wartość graniczna, przy ustawieniu większej wartości, niż ilość wolnej pamięci w Amidze (po uruchomieniu programu PC-Task) udostępniona będzie cała wolna pamięć (mniej od ustawionej).

- "Mininum Leave Available", rezerwowanie odpowiedniej ilości pamięci dla innych programów pracujących równocześnie z emulatorem. Posiadaczom tylko 1MB pamięci RAM, polecam ustawianie małej wartości (64).

- "Use Defaults", powrót do konfiguracji podstawowej programu.

- "Save configuration", zapisanie ustawionej konfiguracji [redacted] dyskietce.

- "Quit", zakończenie pracy z programem.

3. Lewe dolne pole ekranu obsługuje funkcje stacji dysków i dysku twardego. Przy literach "A" i "B" można wpisać symbole napędów Amigi, które będą pracowały jako stacje dysków A: i B: naszego "PC-eta". HardDrive "C" i "D", to symbole partycji dysku twardego IBM PC, można im przyporządkować odpowiednio przygotowane partycje dysku twardego Amigi. Wybranie opcji "Create HardDiskFile" wywołuje menu pozwalające na przygotowanie odpowiednich obszarów dysku twardego Amigi do pracy w standardzie IBM PC.

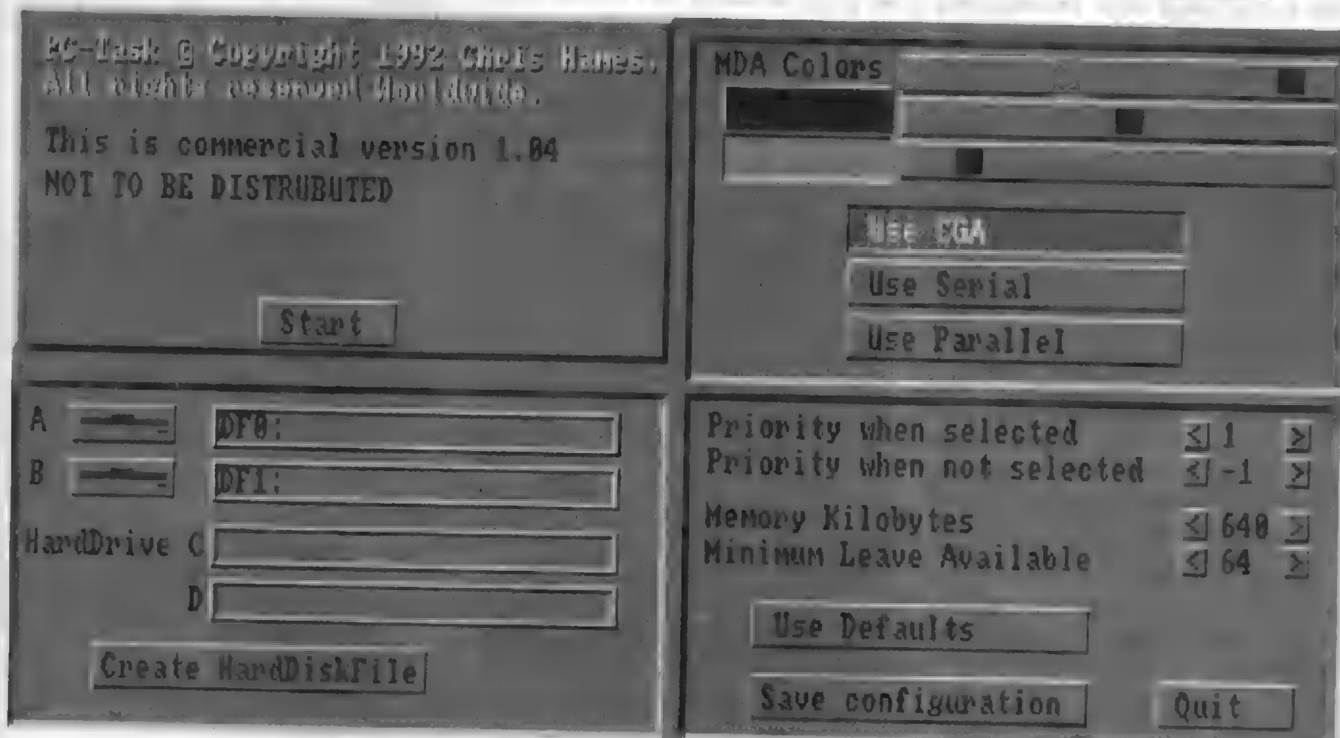
4. Lewe górne pole, to okno informacji o autorze programu i "przycisk" START. Kliknięcie na nim powoduje start emulatora i wczytywanie systemu ze stacji A: (jeśli nie korzystamy z dysku twardego). Zatem przed tą operacją należy w stacji A: (najczęściej df0:) umieścić dyskietkę z MS-DOSem. Po załadowaniu systemu obowiązują nas zasady pracy zgodne z podstawową obsługą komputera klasy IBM PC, np. reset przez kombinację klawiszy Ctrl+Alt+Del itd. Są jednak dwa wyjątki:

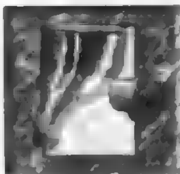
- wciśnięcie klawiszy Left-Amiga+P powoduje start procedury obsługującej myszkę (amigowa myszka zamienia się "PC-etową".

- równoczesne wciśnięcie klawiszy Amiga+Del powoduje wyjście z emulatora (Quit).

Na zakończenie chciałbym podać kilka rad dla posiadaczy Amigi 500 z 1MB pamięci RAM (zdecydowana większość polskich użytkowników Amigi). Program PC-Task działa również na 512kB RAM, ale wykorzystanie emulatora przy tak małej ilości pamięci mija się z celem. Wróćmy więc do Amig z 1MB RAM. Podstawowym problemem jest prędkość pracy i ilość wolnej pamięci, włączenie emulacji karty CGA zabiera pamięć i zwalnia pracę. Radzę więc używać karty MDA. Jak już wspomniałem, ok. 150kB pamięci RAM można dodatkowo uzyskać uruchamiając (przed uruchomieniem programu PC-Task) programik "LeaveSlowFast". Uwaga! Programik wywołuje pozorny "reset" komputera, należy teraz ponownie załadować Workbencha i dopiero wtedy uruchomić program PC-Task. Gdy nie korzystamy z portu równoległego, dobrze jest go wyłączyć (Use Parallel), zyskujemy trochę pamięci.

Uważam, że program PC-Task przypadnie do gustu czytelnikom AMIGOWCA i w pewnym stopniu rozwiąże problem emulacji komputera IBM PC [redacted] Amidze. Jedyne zastrzeżenie, jakie można mieć do tego programu, to mała prędkość pracy, ale jak twierdzi sam autor w swoim opisie, jest ona uzależniona tylko zastosowanego w danej Amidze procesora, zatem znowu będą górą posiadacze kart "Turbo" i Amigi 3000 oczywiście. ❑







# WORLD SCENE

Marcin Gankowski

**Dużo ostatnio się mówi o tzw. Scenie. Aby przybliżyć naszym Czytelnikom ten rodzaj aktywności komputerowej, powstał nowy dział w Amigowcu - Scena. Publikować tutaj będziemy artykuły współtwórców tej ciekawej działalności. Kto wie, może niektórzy z nich będą nas w przyszłości zaskakiwali profesjonalną produkcją gier lub programów użytkowych.**

**(redaktor naczelny)**

Chyba każdy komputerowiec wie, że to właśnie Amiga stała się obiektem zainteresowania sporej rzeszy zapaleńców, którzy lubują się w poklepywaniu klawiatury i męczeniu myszy, aby zdobyć uznanie w oczach innych użytkowników tych komputerów. Ale chyba nie każdy zdaje sobie sprawę z tego, ze możliwości niektórych fanatyków komputerowych, mogą być porównywane z umiejętnościami komputerowych profesjonalistów.

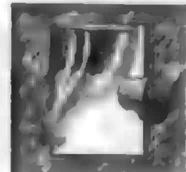
Wiele osób, sceptycznie patrzy na komputerową Scenę. Ale używając niektórych programów, jak np. Protracker lub Virus Expert, nie zdają sobie nawet sprawy, że te programy (a także wiele innych), zawdzięczają właśnie ludziom ze Sceną związanym. Również setki praktycznych bootblocków, magazyny dyskowe, a ostatnio nawet gry (Pinball Dreams), są dziełem grup komputerowych. A [redacted] najważniejsze, niemal wszystkie produkcje firmowane nazwą grupy lub jakimś tajemniczym pseudonimem (taki przyjęto zwyczaj...) [redacted] nieodpłatne.

Oczywiście najbardziej popularną formą działalności grup jest tworzenie programów demonstracyjnych. Amigo-[redacted] Demo-Scena rozrosła się już do niebywałych rozmiarów. Coraz to no-[redacted] grupy pojawiają się i udanie konkurują z "klasykami" sceny. Coraz większa konkurencja sprawia, że poziom programów demonstracyjnych stale rośnie, [redacted] wysokie nagrody na różnego rodzaju zlotach [redacted] (jak to wszędzie...) niezwykle silną motywacją. Koderzy piszą coraz to szybsze procedury. Graficy tworzą coraz wspanialsze obrazki i animacje, [redacted] programy z serii Deluxe Paint, po prostu przestają im wystarczać. Muzycy w poszukiwaniu nowych brzmień i efektów, zaprzęgają do Amigi całe baterie syntezatorów. Programy demonstracyjne stają się powoli nową dziedziną sztuki komputerowej i może warto czasami spojrzeć na nie pod tym kątem?

Przedstawię teraz te programy demonstracyjne, które moim zdaniem zasługują [redacted] szczególną uwagę, [redacted] względu na nieprzeciętną grafikę, muzykę lub nowe, ciekawe pomysły. Prezentować będę dema nowsze i starsze, kierując się jedynie ich atrakcyjnością. Nie każdy [redacted] Czytelników jest w stanie prowadzić ponad dwustudyskową "demotekę", dlatego spróbuję zwracać uwagę na te produkcje, które wypada mieć w swojej kolekcji (chociażby po to, aby pokazać znajomemu posiadaczowi innego komputera...).

*Rys. 1. Hardwired - SILENTS i CRIONICS.*





Prezentację rozpoczynam od klasycznego już, choć niezbyt starego dema - Hardwired - produkcji grup SILENTS i CRIONICS.

Po pierwszym obejrzeniu tego programu, uruchomiłem go jeszcze raz, potem znowu i... stwierdziłem, że to jest demo, [redacted] które długo czekałem. Po wspaniałej początkowej animacji oglądamy między innymi: wspaniale transformowane obiekty wektorowe, wektorowe i cieniowane "boby", galaretowate sześciany, krótki filmik oraz zabawny Ray-Tracing. Hardwired jest głównie popisem koderów, jednak dopiero w połączeniu z grafiką i z rewelacyjną muzyką, daje właściwy efekt. To demo jest uważane przez większość amigowców [redacted] najlepsze, jakie dotychczas stworzono.

Następna demonstracja, na którą chciałbym zwrócić uwagę, to Voyage grupy RAZOR 1911. Jest to bardzo przyjemne demko [redacted] oryginalnymi pomysłami.

*Rys. 2. Voyage - RAZOR 1911.*

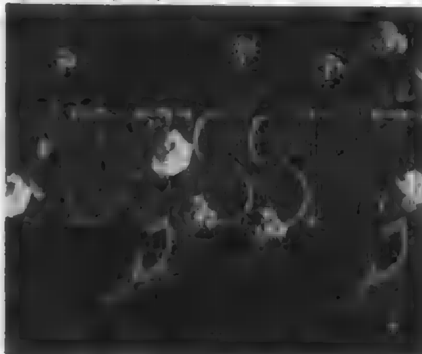



Z nowych procedur możemy obejrzeć wektorowo obracane obrazki. Jest też parę ładnych obiektów wektorowych. Znakomita muzyka [redacted] końcowej części programu! Krótko mówiąc produkt udany, zresztą nic w tym dziwnego, bowiem po serii niezłych dem plikowych należało spodziewać się dużego dema na dobrym poziomie.

Następny produkt to słynny już program demonstracyjny - Odyssey grupy ALCATRAZ, nawet prezentowany w jednym z polskich programów telewizyjnych.

Odyssey - to główny konkurent programu Hardwired. Demo posiada ciekawą fabułę, niezbyt skomplikowaną, aczkolwiek bardzo efektownie zrealizowaną. Dużo bardzo ładnej grafiki, perfekcyjne zgranie z muzyką i przede wszystkim - grafika wektorowa, połączona często z niezwykłymi efektami.

*Rys. 3. Odyssey - ALCATRAZ.*



*Rys. 3. Odyssey - ALCATRAZ.*



Cały program zajmuje pięć dyskietek, które należy kolejno zmieniać. Może być nieco monotonne przy n-tym oglądaniu, [redacted] za pierwszym razem efekt jest niesamowity.

Do wybitnych programów demonstracyjnych zaliczam również dwa dyski muzyczne Crystal Symphonies 1 i 2. Pierwsza część powstała w wyniku współpracy grup PHENOMENA REBELS i SCOOPEX, druga natomiast część jest dziełem grupy PHENOMENA. Ładna grafika i dopracowana obsługa dyskietek jest tylko tłem do oszałamiającej wprost muzyki, która równie dobrze mogłaby być wydana na płycie CD i nikt nie poznałby, że tworzona była na amigowskim Noisetrackerze. Zadziwiająca jest różnorodność tematów: od jazzu, poprzez disco i pop-music, do wyrafinowanych rozbudowanych kompozycji, w których panuje niepowtarzalny klimat, budowany idealnym współbrzmieniem instrumentów. Crystal Symphonies powinny znaleźć się u każdego miłośnika dobrej (przepraszam, znakomitej) komputerowej muzyki.

Jest parę takich programów demonstracyjnych, które ogląda się z przyjemnością od początku do końca, bez względu na to ile czasu minęło od ich premiery. Ray of Hope 2 grupy MAJIC 12 jest właśnie takim demem.

*Rys. 5. Ray of Hope 2 - MAJIC 12.*



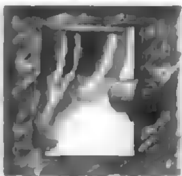
Produkt wyróżnia się dużą ilością dobrej, niesamowicie dopracowanej grafiki. Szczególnie dobrze są wykonane "logosy" i fonty. Również łatwo wpadająca w ucho muzyka, podnosi znacznie wartość tego programu. Całość jest estetycznie kodowana, aczkolwiek bez programowych fajerwerków.

Guardian Dragon 2 - to dzieło reaktywowanej niedawno grupy KEFRENS.

*Rys. 6. Guardian Dragon 2 - KEFRENS.*



Ładna grafika, a zwłaszcza oryginalne "logosy" [redacted] były specjalnością tej grupy. Nie inaczej jest i [redacted] tym MegaDemie. Jest też sporo wektorówki na wysokim poziomie (w tym przezroczysty obiekt z 96-ciu ścian i wektorowe miasto). Do udanych efektów zaliczyć również należy kulę oświetlaną [redacted] trzech niezależnych źródeł światła, poruszających się dookoła niej. Muzyka nie zachwyca, ale też nie drażni,





*Rys. 7. Turmoil - SANITY.*



po prostu pasuje do całości. Grupa KEFRENS zasypała ostatnio DemoScenę swoimi produkcjami (dema plikowe). Widocznie planują powtórzyć sukces legendarnej już grupy KEFRENS z Australii.

Kolejny, godny uwagi program demonstracyjny to Wayfarer grupy SPACEBALLS. Rozpoczyna się wektorową animacją z elementami tradycyjnej grafiki, a potem oglądamy już właściwe demo czyli... no właśnie, trzy bardzo różne tematycznie części. Najpierw wektorowy film (to trzeba zobaczyć...) z doskonałą ścieżką dźwiękową, potem coś w stylu "modern-art", czyli wektoro[redacted] improwizacja, [redacted] potem fragment kończący demo, ze wspaniałą oryginalną muzyką. Wszystko sprawnie złożone, zrobione z "jajem" i trochę dziwi fakt, że to demo zajmuje niskie miej[redacted] na różnego rodzaju Top-listach.

Mało znana grupa ANALOG wypuściła niedawno ciekawe demko Falling Up. A co w nim? Dużo grafiki, mało wektorówki. To ostatnio modne zestawienie. Miejmy nadzieję, że nie oznacza to schyłku ery grafiki wektorowej (to przecież jeden z atutów Amigi). Wróćmy do Falling Up. Jest tu parę godnych uwagi efektów jak np. "star wars scroll" na powierzchni jeziora, rysunki wykonane samym "cooperem" lub bardzo nowatorskie "shade-fractale". Podczas oglądania dema słuchamy trzech utworów, [redacted] których drugi wydaje się być najlepszym (znakomita partia ksylofonu).

Demo Delirium miało być hitem, rewolucją w grafice wektorowej. Jednak grupa COMPLEX rozczarowała, co nie oznacza wcale, że program jest słaby. Został jedynie przereklamowany. Zapowiadany wcześniej wektorowy film jest, ale [redacted] bardzo okrojonej wersji (aczkolwiek obiekty są bardzo złożone). Poza tym mamy bardzo ładny efekt "lupy" [redacted] obrazku, "logosa" na wysokim poziomie oraz przyjemną muzykę. Być może COMPLEX dotrzyma obietnicy i wypuści w przyszłości, program demonstracyjny przynajmniej na poziomie Odyssey...

Specjalnie dla miłośników muzyki, grupa PARADISE wypuściła niedawno demo muzyczne Techno Tower. Każdy z czterech długich utworów jest ilustrowany dynamicznym teledyskiem, idealnie zsynchronizowanym z muzyką. Bardzo ciekawie wykonane jest menu (magnetowid i wektorowe kasety video z poszczególnymi "teledyskami"). Techno Tower stoi wysoko w notowaniach dysków muzycznych, więc amatorzy techno-music powinni się cieszyć i czekać niecierpliwie na następny produkt grupy PARADISE, która lubuje się w tego rodzaju muzyce.

Grupa SANITY jest znana ze znakomitych dem plikowych oraz oryginalnie wykonanych dysków muzycznych. I właśnie z tymi drugimi chciałbym zapoznać tych Czytelników, którzy pragną posłuchać naprawdę dobrej muzyki.

Turmoil to właściwie połączenie dema z dyskiem muzycznym. Część graficzna to między innymi: wektorowo obracany obrazek i dziesięć kul z punktów niezależnie obracanych, [redacted] więc procedury na wysokim poziomie (przypominam, że Turmoil nie należy do najnowszych dem). Dopiero [redacted] ostatniej części programu pojawia się menu z tytułami utworów, które są niepowtarzalne w swoim wyrazie. Muzyka jest znakomita, ale zupełnie inna od tej z dema Crystal Symphonies... Na przedstawienie czeka drugi dysk muzyczny grupy SANITY - Yesterday.

Ostatnim z opisywanych dzisiaj programów demonstracyjnych jest Sound Vision grupy REFLECT. Celowo zostawiłem ten program na koniec, bowiem to, co zrobiła nieznana dotychczas grupa jest niesamowite.

Zazwyczaj nowa grupa wchodząca dopiero na scenę wypuszcza demosa, opierając się na już "oklepanych" pomysłach i dopiero kolejne produkcje tworzone z coraz to większym doświadczeniem przynoszą grupie popularność. Na przekór temu, grupa REFLECT swoim pierwszym MegaDemem, postanowiła zaistnieć na DemoScenie. I udało się! Sound Vision jest znakomitym programem demonstracyjnym, pełnym nowych pomysłów oraz efektów.

Oglądamy po kolei: szybką metamorfozę napisów, "tv-box" (czyli sześcian z ruchomymi różnościami na ścianach), "shade boby", obracaną ogromną kulę ziemską, oświetlane wektorowe miasto (!), świetny RayTracing, cieniowane wektory, "box in box" (sześcian, [redacted] w nim sześcian, a w nim ...) no i na koniec - "landscape fractals" (czyli fraktale generowane w postaci... krajobrazów). Wszystko to w połączeniu z ładną grafiką i muzyką (są aż trzy...) daje w rezultacie jedno z najlepszych programów demonstracyjnych ostatnich miesięcy.

*Rys. 8. Sound Vision - REFLECT.*



To na dzisiaj wszystko. W [redacted]stępnym odcinku cyklu World Scene planuję przedstawić programy demonstracyjne z Winter Conference - imprezy, która odbyła się w Danii podczas świąt Bożego Narodzenia. Kolejna konfrontacja czołowych grup zachodnich na pewno zaowocuje wysypem nowych i ciekawych demosów. ❑

***Dla zainteresowanych wymianą demosów i polskich magazynów dyskowych podaję adres:***

***Marcin Gackowski***
***ul.Wiszniewskiego 2/2***
***85-796 Bydgoszcz***





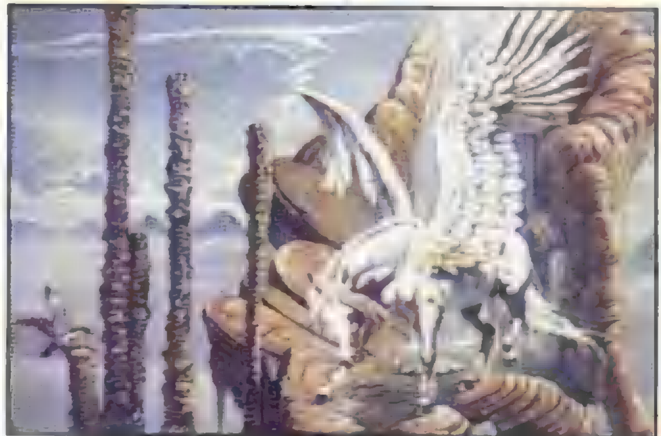
Slide Show - SILENTS



Slide Show - SILENTS



Slide Show - SILENTS



Slide Show - SILENTS



Falling up - ANALOG



Slide Show - SILENTS





Slide Show - SILENTS



Future Visions - FRAXION



Sound Vision - REFLECT



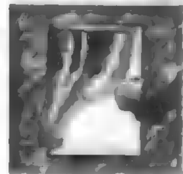
Hit the Sky - INVESTATION



Wayfarer - SPACEBALLS




Sound Vision - REFLECT



# POLSKA SCENA

Marcin Gackowski

**Zapatrzeni w niesamowite efekty programów demonstracyjnych, nawet nie zdajemy sobie sprawy z tego, że niektóre z nich powstały w Polsce. Rozpoczniemy tutaj, w ramach nowego działu, publikację artykułów o Polskiej Scenie. Zapraszam wszystkich zainteresowanych tym tematem do nadsyłania swoich uwag i propozycji, chcemy przedstawiać różne punkty widzenia i opinie.**

**(redaktor naczelny)**

Polska Scena rozwija się niezwykle dynamicznie, powstają coraz bardziej "europejskie" demosy i jeżeli tempo rozwoju nie osłabnie, to niedługo powinno być głośno o polskich grupach w komputerowej Europie.

W kraju działa aktywnie około 20 grup, które reprezentują dość zróżnicowany poziom. Należy jednak zauważyć, że w Polsce nie ma grupy wyraźnie wybijającej się ponad inne. Na trzech ostatnich zlotach o podziale czołowych miejsc przy nagradzaniu rodzimej twórczości decydowały pojedyncze głosy. Nie oznacza to, oczywiście, że polskie programy demonstracyjne są do siebie podobne. Przyczyną jest wyrównany poziom czołowych grup Polskiej Sceny.

Przejdę teraz do przedstawienia liczących się w kraju grup (w kolejności alfabetycznej). Nie będę jednak podawał ich składów osobowych, bowiem przetasowania personalne są zjawiskiem nader częstym i mogłoby to wprowadzić nieco zamieszania i podważyć aktualność artykułu.

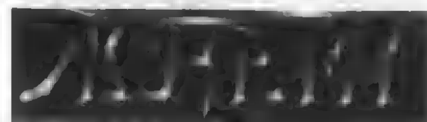


**ACTION DIRECT** - warszawska grupa redagująca magazyn dyskowy Zig-Zag.

Oprócz gazetki, grupa ACTION DIRECT wypuściła parę czołówek do programów (intro), demo Magic Code i przede wszystkim dwudyskowe MegaDemo - Hexadecimal Perfection (Warszawa - marzec '92). Od tego czasu, do końca roku 1992 grupa wydała tylko kolejny magazyn dyskowy Zig-Zag #6.

*Rys. 1. Weekend Dance - DEFORM.*





**ALCHEMY** - grupa z Wrocławia, która blisko rok temu zadziwiła wszystkich demem Toxic Ziemniak. Później były intra do magazynów dyskowych i niesamowite MegaDemo - Marchewki (Warszawa - marzec '92 - II miejsce). Do końca roku grupa nie wypuściła już żadnego produktu.

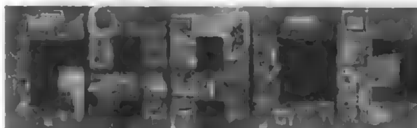
**BETA-TEAM** - grupa z Kielc [illegible] z licznych demo packów, bezpruderyjnych slide showów i dysku muzycznego TFMX.

**DEFENSYWA** - młoda pilska grupa, która zaistniała na Scenie dzięki produktowi nazwanemu Beton (Warszawa - listopad '92). Grupa zapowiada coś nowego na najbliższy zlot w Żywcu. Zobaczymy.



**DEFORM** - kolejna grupa ze Śląska. Jak dotąd jest to bardzo produktywny zespół. Wypuścili bowiem: Power of Inspiration, produkt wydany przez H.O.T - późniejszy trzon DEFORMu (Gdynia - listopad '91 - II miejsce), Music Disk, Slide Show, MegaDemo Deformations (Warszawa - marzec '92 - I miejsce) oraz dwa demosy ■ następnym zlocie ■ Warszawie, w tym bardzo oryginalny DEFORM MEGAMIX.

**FUTURE REVOLUTION** - grupa z Częstochowy, redagująca bardzo ciekawy (i w miarę regularnie wydawany) magazyn dyskowy Next Life.



**GRACE_PL** - polska sekcja grupy Grace, jednak zupełnie niezależna. Po bardzo udanym zlocie w Żywcu, grupa wypuściła ciekawy produkt podsumowujący imprezę. Wcześniej wydali też demko plikowe. W kwietniu 1993 r. grupa Grace_PL ma zamiar zorganizować Mountain Conference (ponownie ■ Żywcu).

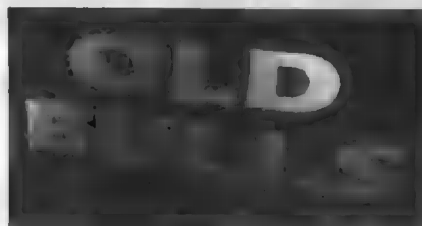
**INVESTATION** - następna grupa z Wrocławia, która obok wydawania magazynu dyskowego Fat Agnus znajduje także czas na tworzenie ciekawych czołówek do programów ■ nawet wypuściła całkiem dużego demosa (Hit The Sky - Warszawa - listopad '92).




**JOKER** - żywa legenda polskiej Sceny. Grupa ■ Trójmiasta, której produkty znają chyba wszyscy. Kadi Soundisk I, II, III; Art Demo; Lucky Luke; The Return (Gdynia - litopad '91 - I miejsce), Party-zanci (Żywiec - czerwiec '92).

**KATHARSIS** - również legenda Sceny, grupa z Warszawy, niestety, coraz mniej aktywna. Produkcje: KTS Megademo; Testament (Warszawa - marzec '92), dużo dysków muzycznych, niezliczone intra ■ pierwsze numery magazynu dyskowego Zig-Zag (razem z ACTION DIRECT). Demo Hallucinations & Dreams Preview (Żywiec - czerwiec '92 - III miejsce), mimo iż było tworzone przez osoby związane z tą grupą, nie było firmowane jej nazwą.

**LUZERS** - kolejna grupa ■ Trójmiasta, która wydała kilka numerów magazynu dyskowego Ala Ma Kota, demko plikowe (Gdynia - listopad '91 - III miejsce), ■ obecnie uczestniczy w wydawaniu okolicznościowego magazynu Paper White.




**OLD BULLS** - bardzo aktywna grupa ■ Bydgoszczy, przez 15 miesięcy swojego istnienia wypuściła pięć programów demonstracyjnych. Były to po kolei: dysk muzyczne Sigh (Gdynia - listopad '91), demko Xenium oraz drugi dysk muzyczny Illusion (Warszawa - marzec '92), następnie MegaDemo Damage (Żywiec - czerwiec '92 - II miejsce) oraz dwudyskowa produkcja Fugazi (Warszawa - listopad '92 - II miejsce). Niebawem powinniśmy ujrzeć nowy, trzeci dysk muzyczny Starych Byków - Voices in my Head.

**PIC SAINT LOUP** - grupa składająca się ■ samych muzyków, tworząca muzykę na zamówienie. Ich znakomite utwory możemy też usłyszeć w niektórych demach (Deformations, Software).



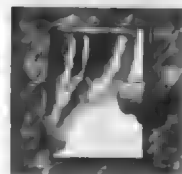

**SUSPECT** - trzecia już z prezentowanych tutaj grupa ■ Trójmiasta, ostatnio bardzo aktywna. Oprócz dysku muzycznego Music Tracks wydali również demo Immortal Visions (Żywiec - czerwiec '92 - I miejsce) oraz demo Alternative Reality (Warszawa - listopad '92 - III miejsce).

**WFMH** - grupa ■ Szczecina, znana nie tylko użytkownikom Amigi. Jej produkcje to: demo With Vectors To Heaven, MegaDemo - Faster To Hell (Warszawa - marzec '92 - III miejsce) i MegaDemo - Software (Warszawa - listopad '92 - I miejsce) oraz różnego rodzaju intra i dema plikowe.

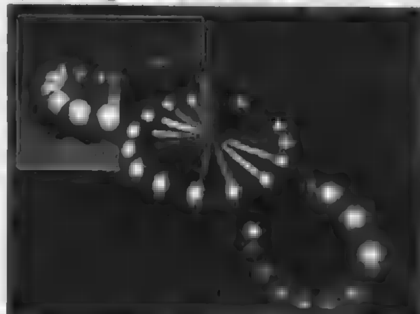
Po zapoznaniu się ■ czołowymi polskimi grupami (moim zdaniem) i ich najważniejszymi produkcjami (w nawiasach podane były daty zlotów i nagrodzone miej■ dema) proponuję mały przegląd najlepszych polskich programów demonstracyjnych.

*Rys. 2. Immortal Vision - SUSPECT.*





Rys. 3. Fugazi - OLD BULLS.



Zacznę od The Returm grupy JOKER. Jest to bez wątpienia najbardziej dopracowane polskie demo pod względem grafiki. Początkowa animacja jest [redacted] razie nie do pobicia, [redacted] rysunki, logosy i fonty, reprezentują naprawdę wysoki poziom. Kod w The Return dzisiaj już mało kogo zachwyci, jednak ponad rok temu, to było coś pięknego (jak na polskie warunki). Muzyka łatwo wpada w ucho, jednakże jest trochę [redacted] krótka.

**The Return - JOKER**
***Kod:*** *GBH*
***Grafika:*** *Rys, Miva*
***Muzyka:*** *Peters*

Dwa następne dema, to pierwsza i druga pozycja z pierwszego zlotu [redacted] Warszawie, a więc Deformations i Marchewki.

Deformations grupy DEFORM nadal utrzymuje się w czołówce polskich MegaDem. Nic dziwnego. Wspaniały kod i muzyka (szczególnie pierwsza melodia) [redacted] grafika [redacted] dobrym poziomie sprawiły, że Deformations nie zniknie z Top-listy [redacted] najbliższym czasie. To demo zadziwia do dzisiaj, zwłaszcza ostatnia część [redacted] wektorowymi animacjami i zdigitalizowaną muzyką.

**Deformations - DEFORM**
***Kod:*** *Musashi*
***Grafika:*** *Pluton, Seq, Dr.Cloo, Johnny*
***Muzyka:*** *Pic Saint Loup, Seq*

Również demo Marchewki grupy ALCHEMY jest stałym bywalcem Top-listy polskiej Sceny. Główną atrakcją [redacted] demie (oprócz przebojowej muzyki), [redacted] duże, transformowane obiekty [redacted] punktów. Marchewki są drugim (po demie Toxic Ziemniak) i jak dotąd ostatnim MegaDemem tej grupy. W niedalekiej przyszłości, może zaskoczą Scenę kolejnym produktem o warzywnej lub wegetariańskiej nazwie.

**Marchewki - ALCHEMY**
***Kod:*** *Vico, Axel*
***Grafika:*** *Frodo*
***Muzyka:*** *Scorpik*

Immortal Visions, to dzieło grupy SUSPECT. Demo wyróżnia się właściwie tylko świetną muzyką. Grafika jest niedopracowana (szczególnie Ray-Tracing), [redacted] kod oparty jest [redacted] starych pomysłach. Było to debiutanckie demo tej grupy w nowym składzie (Rys. 2).

**Immortal Visions - SUSPECT**
***Kod:*** *Kane, Pillar*
***Grafika:*** *Art-B, Crypton*
***Muzyka:*** *Xtd, Kalosz*

Damage było pierwszym MegaDemem grupy OLD BULLS. Zostało ono docenione, aczkolwiek nie wprowadziło dużego zamieszania w notowaniach. Wektorowa wycieczka po Żywcu, obracane obrazki, średniej jakości grafika, dwie muzyczki, to niewiele, ale wystarczająco dużo jak [redacted] pierwsze poważne demo grupy.

**Damage - OLD BULLS**
***Kod:*** *Hudi, Zbuka*
***Grafika:*** *G.B, C.Kluge*
***Muzyka:*** *Gacuch*

Dużo zamieszania było swojego czasu wokół dema Hallucinations [redacted] Dreams Preview, [redacted] to dlatego, że nie podpisała się pod nim żadna grupa. Preview jest naprawdę świetny, a na uznanie zasługuje tutaj głównie koder i muzyk, bowiem oprawa graficzna jest bardzo uboga. Demo jest dynamiczne i perfekcyjnie zgrane z muzyką. Wszyscy [redacted] niecierpliwością oczekują teraz pełnej wersji tego dema.

**Hallucinations & Dreams Preview - ?**
***Kod:*** *Tom*
***Grafika:*** *Python*
***Muzyka:*** *Mad Max*

Software - to [redacted] najnowszego dema grupy WFMH, które zajęło na ostatnim zlocie Sceny pierwsze miejsce. Prawdę mówiąc nie ma w nim nic zwalającego z nóg. Jest co prawda sporo nowych pomysłów i grafiki [redacted] niezły scroll, ale to nie był główny powód sukcesu tego dema. Software wygrało za muzykę [redacted] design, czyli estetyczne zaprojektowanie i złożenie wszystkich części razem. Demo rzeczywiście prezentuje się bardzo ładnie, [redacted] o to przecież w tym wszystkim chodzi.

**Software - WFMH**
***Kod:*** *Robin, Mr.Soft*
***Grafika:*** *Robin, Mr.Soft, Little Horror, TMB Designs*
***Muzyka:*** *Pic Saint Loup*

Rys. 4. Fugazi - OLD BULLS.



Stało się już tradycją, że grupa OLD BULLS [redacted] każdy zlot przygotowuje nowe demko. Nie inaczej było i [redacted] Warszawie, Stare Byki przywiozły [redacted] sobą dwudyskowe MegaDemo Fugazi, którego oficjalna prezentacja poprzedzona była kampanią(?) reklamową. Demo zostało sklasyfikowane na drugim miejscu, a oglądamy w nim między innymi: wektorowo obracane obrazki i animacje(!), trzy efekty stworzone przy pomocy techniki Ray-Tracing - jednocześnie [redacted] ekranie, wyginanego scrolla, Ray-Tracingową animację, "shadeboby", trochę wektorów, sporo ładnej grafiki. Część muzyczną stanowią cztery niezłe kompozycje.

**Fugazi - OLD BULLS**
***Kod:*** *Hudi, Zbuka*
***Grafika:*** *Pluton, Animal, G.B, Sabe, Blind, Wasyl, C.Kluge, Sator*
***Muzyka:*** *Gacuch*

Trzecią lokatę [redacted] Warszawie zajęło [redacted]mo grupy SUSPECT - Alternative Reality. Produkt cechuje ładny kod (dużo różnego rodzaju wektorów, fraktale, płynny "zoom" obrazka, plazma), jednak bardzo mało grafiki i nienajlepsza muzyka odbiły się na ostatecznej pozycji dema w konkursie.

**Alternative Reality - SUSPECT**
***Kod:*** *Kane, Pillar, Creator*
***Grafika:*** *Art-B, Python, Crypton, Jezo, Vader*
***Muzyka:*** *BFA, Davy, Kalosz & Jarko*

W następnym odcinku cyklu Polska Scena przedstawię polskie magazyny dyskowe oraz nową porcję krajowych demosów. Proszę o opinie Czytelników, dotyczące tej nowej rubryki...

***Słowniczek Sceny:***

*Logos* - ładnie wykonany napis (najczęściej nazwa grupy lub dema). Dla niektórych "logosy" są punktem odniesienia przy ocenianiu osoby zajmującej się grafiką [redacted] danej grupie...

*MusicDisk* - rodzaj dema, w którym główną atrakcją (przynajmniej z założenia) [redacted] być muzyka. MusicDiski dzielimy na lepsze i gorsze.

*Plazma* - stary, [redacted] zawsze miły dla oka efekt płynnej zmiany kolorów.

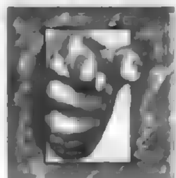
*Ray-Tracing* - efektowna grafika lub [redacted] animacja wykonana [redacted] pomocą specjalnie do tego celu przeznaczonych programów.

*Scroll* - najstarszy z wymyślonych efektów, czyli przewijające się napisy. Scroll może być poziomy, pionowy lub taki, jaki sobie koder wymyśli.

*Shadeboby* - Poruszające się po sinusie kuleczki (najczęściej...), które zachodząc [redacted] siebie, płynnie zmieniają kolor (efekt podobny do działania funkcji "Shade" [redacted] programie Deluxe Paint...).

*SlideShow* - demo, [redacted] którym główną atrakcją ma być grafika. Dema SlideShow dzielimy na rysowane i skanowane.

*Zoom* - efekt mniej lub bardziej płynnego powiększania, np. obrazka. Ostatnio bardzo często stosowany. ❑



# AMIGOWIEC w roku 1992

Krzysztof Nowicki

**Przyszedł czas na podsumowanie 1992 roku w tworzeniu naszego czasopisma. Rozpoczynaliśmy ten rok 24-stronicowym egzemplarzem czarno-białego Amigowca (plus kolorowa okładka), kończymy natomiast 64-stronicowym, w tym 6 stron kolorowych i oczywiście z kolorową, sztywną okładką. Przedstawimy zatem pełny spis treści wszystkich tegorocznych numerów.**

## AMIGOWIEC nr 1/1992



## AMIGOWIEC nr 2/1992



## AMIGOWIEC nr 3/1992



## AMIGOWIEC nr 4/1992









## AMIGOWIEC nr 10-11/1992



## AMIGOWIEC nr 12/1992



# PODSUMOWANIE KONKURSU EUREKA SUPER TEST

W poprzednim numerze Amigowca zamieściliśmy pytania konkursowe, przygotowane przez Michała Lipieckiego z firmy Eureka Soft & Hardware z Wrześni - fundatora nagród dla szczęśliwców.

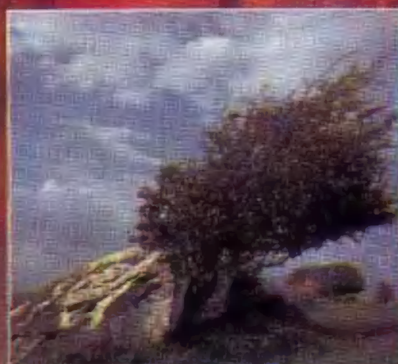
Otrzymaliśmy 31 kartek z odpowiedziami, w tym 26 prawidłowych. Przeprowadziliśmy losowanie, rolę "sierotki" odegrała pani Kasia. Dwie osoby zostają dodatkowo uhonorowane, ponieważ tylko one wskazały błąd w pytaniu nr 4 i podały prawidłową odpowiedź: Skrót ASCII oznacza American Standard Code for Information Interchange. Nagrody wyślemy pocztą.

A oto zdobywcy nagród:
- *Henryk Moroz* z Gliwic - myszka "Fancy mouse" do Amigi,
- *Roman Josiński* z Zabrza - paczka dyskietek BASF 3.5 cala,
- *Krzysztof Łąkowski* (?) z Warszawy - dyskietka czyszcząca 3.5 cala,
- *Krzysztof Wilk* z Katowic - dyskietka czyszcząca 3.5 cala,
- *Piotr Zieliński* z Łap - dyskietka czyszcząca 3.5 cala.

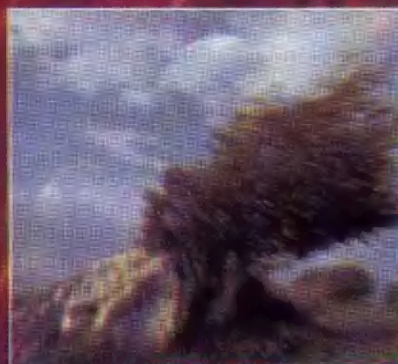
Nagrodę specjalną w postaci podkładki pod myszkę za wskazanie błędu w pytaniu nr 4 otrzymują:
- *Piotr Zieliński* z Łap,
- *Agata Pyć* ze Szczecina.

Gratulujemy zdobywcom nagród i dziękujemy Wszystkim Czytelnikom, którzy przysłali do nas kartki z odpowiedziami. Dziękujemy także za Świąteczne Życzenia i również życzymy wszystkiego najlepszego w nowym 1993 roku.





Wskanowany obraz
jako materiał podstawowy.



Transformacja obrazu
poprzez efekt eksplozji.



Główny element
procesu twórczego.



Podkład "ognista plama"
dla zabarwienia włosów.



Maska wyodrębniająca obszar
połączenia z podkładem.



Kolorowy podkład
dla ubarwienia pióra.





Seria obrazków przedstawia kolejno, krok po kroku cały proces tworzenia efektownej ilustracji po lewej stronie.

Wszystkie efekty specjalne, podkłady i maski zostały stworzone przy pomocy programu Image FX.